

Tagungsbericht: "Verjüngte Antike im Mediendialog"

Vom 6. bis 8. Oktober 2015 wurde an der Ludwig-Maximilians-Universität eine Tagung zum Thema "Verjüngte Antike im Mediendialog. Transformationen griechisch-römischer Mythologie und Historie in Kinder- und Jugendmedien der (Post-)moderne und Gegenwartskultur" veranstaltet. Die interdisziplinäre Tagung wurde vom Arbeitsbereich für Klassische Philologie und Fachdidaktik der Alten Sprache der (Prof. Janka) in Kooperation mit dem Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur Regensburg (Prof. Schilcher) ausgerichtet. Weitere Organisatorinnen und Organisatoren waren Frau Prof. Kümmerling-Meibauer (Tübingen, Deutsches Seminar), Frau Prof. Marciniak (Warschau, Faculty of Artes Liberales) und Michael Stierstorfer (Regensburg, Didaktik der deutschen Sprache und Literatur).

Tag 1

Nach Begrüßungsreden der Organisatoren, in denen betont wurde, dass das Forschungsfeld der populären Antikenrezeption (insbes. in Kinder- und Jugendmedien) erst rudimentär erschlossen und entsprechend ausbaufähig sei, eröffnete das **erste Panel** historische Perspektiven auf antikenhaltige Kinder- und Jugendliteratur.

Panel 1: Homerus redivivus: Historische Perspektiven

Wilfried **Stroh** zeigte, dass die *Batrachomyomachia*, ein Homer zugeschriebener und seit der Aufklärung vergessener Klassiker der Schullektüre, der einen Krieg von Mäusen gegen Frösche mit einer Deus-ex-Machina Auflösung beschreibt, von Pädagogen wie Melancthon mit einer offensichtlichen Moral für Heranwachsende versehen wurde, obwohl an der Textoberfläche keine solche erkennbar sei. Heinz-Peter **Preußner** untersuchte mehrere Bände der populären *Asterix*-Comic-Reihe (Uderzo und Goscinny) und kam zu dem Ergebnis, dass in diesen erstaunlich komplexen Werken zahlreiche Anspielungen auf moderne politische Entwicklungen in Frankreich zu entschlüsseln seien. So parodierte die Bildung einer Trabantenstadt um das Gallierdorf im Film *Asterix im Land der Götter* (Astier und Clichy) den Aspekt der Slumbildung um Paris und zudem den Wucherhandel mit Touristen. Marion **Schneider** thematisierte poetische Schilderungen von *loci amoeni* aus Vergils *Bukolica* als Archetyp für die englischsprachige Kinderliteratur und ging dabei insbesondere auf *Alice im Wunderland* (Carroll) und *Peter Pan* (Barrie) ein. Sie schlussfolgerte, dass der *locus amoenus* für die kindlichen Protagonisten als eine Flucht aus der oft unbehaglichen Realität anzusehen sei.

Panel 2: Antiker Mythos als Narrativ in der (phantastischen) Literatur

Das **zweite Panel** fokussierte die antike Mythologie als Narrativ für kinder- und jugendliterarische Werke. Bettina **Kümmerling-Meibauer** demonstrierte anhand der drei postmodernen Werke *Underworlds. The battle begins* (Abbott), *A Song for Ella Grey* (Almond) und *Twelve Things to do before you die and crash and burn* (Proimos), dass antike Mythologie auf drei Markierungsebenen Einzug in das Narrativ der Texte erhält. Die Verdeutlichung der mythologischen Versatzstücke innerhalb der Narrative reicht in den drei Texten von einer schwachen Markierung mit Verrätselung bis zu einer mittelstarken Markierung. Zur Implizierung der Mytheme trage zudem bei, dass das antik-mythologische Setting in diesen Werken in die Moderne verlegt werde. Dadurch gewannen die Texte an Komplexität und erhielten eine ganz neue ästhetische Dimension, die jedoch zum Verständnis der Basisinformation nicht unbedingt erkannt werden müsse. Ernst **Seibert** untersuchte die antike Mythologie als Narrativ für die österreichische Kinder- und Jugendliteratur und machte am Beispiel von *Hatschi Bratschis Luftballon* (Ginzkey) und *Telemach* (Köhlmeier) diverse implizite und explizite Bezüge zur antiken Mythologie ausfindig. Nach einem diachronen Überblick über diverse mythoshaltige Werke der österreichischen KJL kam er zu dem Schluss, dass in Österreich besonders häufig die Mythen von Odysseus, Telemach und Ödipus adaptiert würden. Schließlich bewies Saskia **Heber**, dass der *Tinten-Trilogie* (Funke) Ovids Metamorphosen als Basisnarrativ zugrunde liegen. Dabei zeigte sie nicht nur Parallelen zwischen der Inszenierung der stummen Resa und dem Mythos um Philomela und Procne

auf, sondern legte mithilfe der Theorie von Lévi-Strauss offen, dass der Orpheus-Mythos als Narrativ die gesamte *Tinten*-Trilogie durchziehe. In diesem Zusammenhang spricht sie vom Phänomen des "explodierten Mythos", das prototypisch für die Postmoderne sei.

© Michael Stierstorfer

Den ersten Tag rundete die **Lesung** des vielfach prämierten Romanciers Gerd **Scherm** ab. Dieser führte am Beispiel seines All-Age-Bestsellers *Die Irrfahrer* vor, auf welche Weise der reiche Fundus von Motiven aus der antiken Mythologie, insbesondere aus Ovids Metamorphosen, zur Evozierung von parodistischen Mythenkorrekturen funktionalisiert werden kann.

(Hier geht es zu den Interview, das Michael Stierstorfer mit Gerd Scherm geführt hat: [Gerd Scherm im Gespräch mit Michael Stierstorfer.](#))

© Michael Stierstorfer

Tag 2

Panel 3: Mythos reloaded

Panel drei stand unter dem Motto "Mythos reloaded" und wurde von dem Tandemvortrag von Markus **Janka** und Michael **Stierstorfer** eröffnet. In ihrer Untersuchung von ovidischen Textstellen im Vergleich zu kinderliterarischen Romanen und Filmen gingen sie der Frage nach, inwiefern Ovids *Metamorphosen* Vorlagen für andersartige Familienkonstellationen für die postmoderne Phantastik liefern. Ihren Ausführungen lag die These zugrunde, dass die fragmentierten Familienverhältnisse von Heroen und Halbgöttern wie Perseus, Theseus und Hercules bei Ovid in motivgleichen mythopoetischen Medien der Postmoderne zu Patchworkfamilien umfunktionalisiert werden. Am Ende kamen beide zu dem Ergebnis, dass postmoderne Autorinnen und Autoren antike Mythen spielerisch-eklektisch nach dem Vorbild Ovids in das phantastische Narrativ einbetten. Trotz dieses innovativen Ansatzes würden jedoch andersartige Familienkonstellationen in der KJL abgewertet und als dysfunktional entlarvt. Dies spiegle neokonservative Werte in der postmodernen Phantastik wider. Volker **Müller** beschäftigte sich mit der Erneuerung des Atlantis-Mythos in der Populärkultur. In diesem Zusammenhang zeigte er am Beispiel von Tolkiens *Silmarillion*, Uderzos und Goscinnys *Obelix auf Kreuzfahrt*, Disneys Zweiteiler *Atlantis* sowie der aktuellen britischen Serie *Atlantis*, die für den Sender BBC produziert wurde, dass die mythologische Insel als Parabel multifunktional reetabliert werde. Dabei werde der Atlantis-Mythos weiter erzählt, variiert oder auf das exotische Setting der Insel reduziert, die als dritter Raum für neomythische Erzählungen diene.

© Michael Stierstorfer

Panel 4: Didaktische Perspektiven

Als Nächstes beleuchtete das **vierte Panel** didaktische Perspektiven von Mythopoesie im Unterricht. Anita **Schilcher** setzte sich kritisch mit *Diebe im Olymp*, dem ersten Band von Riordans weltweit millionenfach verkauften *Percy-Jackson*-Reihe auseinander. In diesem Zusammenhang wies sie zunächst auf die eindimensionale, ja triviale Machart des Romans hin und zeigte dies einerseits anhand der eindimensionalen, marianischen Mutterfigur Sally, die als "Emotionsautomat" inszeniert werde, andererseits anhand des niedrigen Lesbarkeitsindex (LIX), der auf einen schlichten Satzbau hinweise. So könne der Roman besonders von leseschwachen Rezipienten konsumiert werden, böte jedoch eine zu geringe Herausforderung für lesestarke Schülerinnen und Schüler. In einem zweiten Schritt stellte die Forscherin dann die Vorzüge des Romans heraus, indem sie unter Einbezug der Erzähl-Theorie von Ralf Junkerjürgen eine Vielzahl an Mystery- und Suspense-Elementen im Roman ausfindig machte. Diese würden Spannung generieren und so den Lesegenuss für Rezipienten steigern. Insgesamt werde durch die Einbettung von Sagen und Mythen in eine Campbellsche Heldenreise als "Mytho-Memotechnik" auch ein Zuwachs an Wissen über den griechisch-römischen Sagenkomplex intendiert. Als Zweites plädierten Karin **Richter** und Leonore **Jahn** für einen multimedialen Einsatz von antiken Sagen in der Grundschule anhand von modernen, kindgerechten Nacherzählungen. Gerade die märchenhafte Struktur der Mythen erleichtere jungen Heranwachsenden den Rezeptionsprozess von griechisch-römischen Sagen. Am Ende zeigten sie anhand eines schülerorientierten Projekts zur Produktion von eigenen Hörtexten zur Odyssee, die in Kooperation mit einem regionalen Radiosender entstanden, dass komplexe Handlungsstränge durch einen kreativ-produktiven Umgang besser erfasst werden könnten. Schließlich stellte Sabine **Anselm** die Frage

nach zeitgemäßen (post-)modernen Heldenbildern und ging dabei am Beispiel von *Frederick* (Lionni), *In besseren Wäldern* (Baltscheit) und *Die Scanner* (Sonntag) auf die innovativ-implizite Erneuerung der Sagentradition in der Kinder- und Jugendliteratur ein. Am Ende vertrat sie die These, dass die gerade genannten Texte auf Äsops Fabeln und griechisch-römische Unterweltsvorstellungen zurückgeführt werden könnten, obwohl sie nur einen sehr schwachen mythologischen Subtext aufwiesen.

© Michael Stierstorfer

Panel 5: Ciceros reloaded

In **Panel 5** wurden Ciceros Verwandlungen in der Populärkultur aufgegriffen. Als Erstes thematisierte Katarzyna **Marciniak** das Fortleben Ciceros in der Kinder- und Jugendliteratur bis hin zu populären Fernsehserien und Merchandising-Artikeln, die mit berühmten Schlagwörtern aus Ciceros Reden wie "Quo usque tandem...?" bedruckt sind. Obwohl in der Populärkultur wichtige Leitgedanken Ciceros oberflächlich weitertradiert würden, werde der komplexe Theoretiker und Praktiker der Redekunst häufig auf eine Figur des Mentors – manchmal auch in Tiergestalt – reduziert, der Heranwachsende in antike Kontexte einführt. Rüdiger **Berneke** nahm Robert Harris' Romantrilogie (*Imperium, Titan, Dictator*) um Leben und Wirken des Politikers Cicero unter die Lupe. In diesem Zusammenhang wies er auf die Nachahmung von rhetorischen Strategien Ciceros hin und ermittelte Bezüge zu aktuellen, politischen Ereignissen in Amerika. Insgesamt konnte der Forscher als dominante Adaptionstrategien des Autors Entheroisierung und Entrhetorisierung, politische Fokussierung, spekulative und metapolitische Komplementierung sowie eine revisionistische Komplementierung in Bezug auf Ciceros Vita ausfindig machen. Zudem werde die Figur des Tiro funktionalisiert, um das politische Geschehen für einen unkundigen Leser zu reflektieren. Daher sei diese Trilogie, die einerseits dokumentarischen und andererseits politischen Charakter habe, auch gut für den Einsatz im Lateinunterricht geeignet. Paolo **Cecconi** knüpfte direkt an den Autor Robert Harris an und untersuchte dessen Roman *Pompeji* sowie den berühmten Roman *The last Days of Pompeii* von Bulwer-Lytton sowie den Kinofilm *Pompeii* von Anderson in Bezug auf die Schilderung des Vulkanausbruchs. Als Vergleichsfolie zog der Forscher Textstellen aus den *Episteln* des Plinius heran. Dabei kam er zu dem Schluss, dass die Inszenierung des Vulkanausbruchs der Stadt Pompeji in der Populärkultur ein postmodernes Konglomerat aus historisch-archäologischen Fakten und fantastischen Elementen sei.

Panel 6: Antike im gegenwärtigen Kino und Drama

Panel 6 fokussierte die Transformationen antiker Stoffe im zeitgenössischen Film. Reinhold **Zwick** thematisierte die Wiederkehr griechischer Götter in Kinofilmen der Gegenwart, wie z.B. *Kampf der Titanen* (Leterrier) und *Krieg der Götter* (Singh) und gelangte zu dem Ergebnis, dass in postmodernen, mythoshaltigen Fantasyfilmen die antike Götterwelt in den Mittelpunkt gerückt werde, während das Christentum komplett ausgeblendet werde. In diesem Zusammenhang sprach er von einer Profanierung zugunsten eines internationalen, polyreligiösen Publikums. Andreas **Goltz** widmete sich in seinem Vortrag nicht der mythologischen, sondern der historischen Antike im zeitgenössischen Spätantikfilm. U.a. am Beispiel von *Agora* (Amenábar), *King Arthur* (Fuqua) und *The last Legion* (Lefler) demonstrierte er, dass sich spätantike historische Ereignisse eignen, um dadurch moderne politische Ereignisse subversiv zu verarbeiten. So würden Barbaren in aktuellen Filmen nicht mehr als das Urbild des Bösen inszeniert, sondern letztendlich in die römische Gesellschaft, die z.B. in *The last Legion* ein Spiegel für die moderne Gesellschaft sei, integriert.

Den Abschluss des zweiten Tages bildete die **Lesung** von Daniela **Ohms**, Autorin des Zweiteilers *Insel der Nyx*. Sie demonstrierte anhand ihrer frei-eklektischen Mythenadaptionen für Kinder und Jugendliche, inwiefern die antike Mythologie als Steinbruch für postmoderne Phantastik-Romane relevant sei.

(Hier geht es zu dem Interview, das Michael Stierstorfer mit Daniela Ohms geführt hat: ["Märchen und Sagen sind wie geschaffen dafür, die Phantasie anzuregen". Ein Interview mit Daniela Ohms.](#))

© Michael Stierstorfer

Tag 3

Panel 7: Mythos multimedial

Das siebte Panel widmete sich multimedialen Darstellungsweisen des antiken Mythos. Hanna **Paulouskaya** thematisierte die Reetablierung griechischer Mythologie in animierten Filmen aus der Sowjetunion bzw. Russland für Kinder und Erwachsene. Nach einem diachronen Überblick über diverse Werke kam sie zu dem Schluss, dass die Sagenadaptionen nach dem Vorbild russischer Märchenfilme inszeniert würden und dass die antiken Sagen mit sowjetischer Ideologie aufgeladen worden seien. Diese These untermauerte sie u.a. anhand einer Herkules-Figur, die einen ukrainischen Tanz aufführte, und anhand einer Hydra, die Herkules in Form eines Hakenkreuzes zu Leibe rückte. Als Nächstes behandelten Felix **Giesa** und Karsten C. **Ronnenberg** die Arbeit am Mythos in zeitgenössischen Comics. Der These Blumenbergs folgend zählten sie die Transformationen des antiken Mythos in Comics zur Mythogenese dazu, da alle Fassungen des Mythos zu diesem gehörten. U.a. am Beispiel von *Age of Bronze* (Shanower) und *Sokrates der Halbhund* (Sfar und Blain) wurde evident, dass darin eigene Versionen eines Mythos dadurch etabliert würden, dass die Olympier gegeneinander kämpften. Denn entgegen den Standardversionen loteten sie in den gerade genannten Comics ihre Machtkonstellationen neu aus. Johanna **K?os** rundete das Panel mit ihrem Vortrag über den Graphic Novel *Priape* von Presl ab. Anhand einiger Szenen machte sie darauf aufmerksam, dass in dem Graphic Novel Motive des Ödipus-Mythos in gespiegelter oder invertierter Form einfließen: So bringe der Protagonist Priapus im Rahmen seiner Heldenreise nicht nur seine Mutter um und verliebe sich in seinen Vater, sondern er werde am Ende genau wie Ödipus geblendet.

© Michael Stierstorfer

Panel 8: Mythos und aktuelle Fantasy

Nach diesem multimedialen Panel rückte das achte Panel die Umsetzung von mythologischen Stoffen in der postmodernen Fantasy und Phantastik in den Mittelpunkt. Laura **Zinn** beschäftigte sich mit der Inszenierung von Schule in aktuellen mythopoetischen Reihen, wie z.B. *Die sagenhaften Göttergirls* (Holub und Williams), *Percy Jackson* (Riordan) und *Göttlich* (Angelini). Dabei kommt sie zu dem Schluss, dass Schulen in der mythischen Welt als transzendenter Ort des Wissens über Vergangenes und Zukünftiges und als Schwelle zum Übernatürlichen funktionalisiert würden, in denen forschendes Lernen nach dem Humboldtschen Ideal gefördert werde. Bildungsinstitutionen aus der als real intendierten Welt würden hingegen als dysfunktionale Anstalten mit drakonischen Lehrkräften, die deduktiven Unterricht forcierten, und mit mobbenden und intoleranten Mitschülern entlarvt. Petra **Schrackmann** und Aleta-Amirée **von Holzen** thematisierten das Phänomen der Mythenkorrekturen u.a. am Beispiel der postmodernen Roman-Reihen *The Cronus Chronicles* (Ursus) und *Percy Jackson* (Riordan). Dabei kamen sie zu dem Ergebnis, dass Standardversionen antiker Mythen auch in freieren mythopoetischen Werken zur wichtigen Information des Rezipienten und des Lesers nacherzählt würden. Die darauffolgende Dekonstruktion der Standardversion durch eine Etablierung einer neuen Version würde dem Zweck der Depotenzierung der Götterwelt dienen, wodurch der Mensch in den Mittelpunkt gerückt würde. Als Letztes widmete sich Ludger **Scherer** in seinem Vortrag den Transformationen der Figur der Helena und fokussierte dabei die u.a. die Werke *Pina reist nach Griechenland* (Lins e Silva) und *Göttlich verdammt* (Angelini). Er schlussfolgerte, dass das zuerst genannte Bilderbuch den Helena-Mythos für kindgerechte Erfahrungen von Todeserlebnissen funktionalisiere, während hingegen der letztere Phantastik-Roman den Helena-Mythos über die "Superheldenschiene" mithilfe von pubertären Allmachtsphantasien aus puritanischer Perspektive erneuere und kontaminiere.

© Michael Stierstorfer

Panel 9: Didaktische Empirie und Experimentelles am Beispiel antiker Sujets

Das letzte Panel, das Empirie und experimentelle Facetten der Antikenrezeption vereinte, wurde von Teresa **Scheubeck** eröffnet. Sie demonstrierte anhand des Seat-Werbespots zum Modell "Exeo", dass Lateinschülerinnen und Schüler kulturelle Anspielungen an die Odyssee signifikant besser als Nicht-Lateinlernende entschlüsseln könnten. Dadurch trage der Lateinunterricht wesentlich zum Verständnis von popkulturellen Phänomenen bei, die häufig auf die antike Mythologie rekurrierten. Schließlich zeigte Marcus **Junkelmann** anhand des Films *Gladiator* (Scott) und der Serie *Spartacus. Blood and Sand* (DeKnight et al.), dass darin radikal mit den antiken Regeln des Gladiatorenkampfes gebrochen würde und dass auch die Rüstungen und Waffen reine Phantasieprodukte der Hollywoodindustrie seien. Zur Abrundung der Tagung las er aus seinem Standardwerk *Hollywoods Traum von Rom* vor, das einen diachronen Überblick über den Antikenfilm von den 1950er Jahren bis in die Gegenwart liefert.

Insgesamt war die Tagung, die am Ende in eine **Podiumsdiskussion** zwischen den Organisatorinnen und Organisatoren mündete, eine fruchtbare und ergiebige Plattform für nationale und internationale Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler und Lehrkräfte zur Eingrenzung und zur Kategorisierung des Phänomens der boomenden Antikenadaptionen der Populärkultur. Die Vorträge deckten eine große Bandbreite unterschiedlicher Medien ab, die von Romanen über Filme und Hörspiele bis hin zu Comics und Realien der experimentellen Archäologie reichte. Allein das Medium des Computerspiels konnte aufgrund der Erkrankung zweier Referenten (Benjamin Beil und Marc Bonner: Unter der Ägide des Gameplays: Das Computerspiel und seine apollinisch-dionysische Adaption der Antike) leider nur am Rande thematisiert werden. Jedoch könnten deren Ergebnisse zur Funktionalisierung von antiken Mythen und antiker Historie in Computerspielen in dem aller Voraussicht nach geplanten **Tagungsband**, der die wichtigsten Ergebnisse dieser Tagung systematisieren und veröffentlichen soll, ergänzt werden.

Im Großen und Ganzen trug jeder einzelne Vortrag dazu bei, eine jeweils neue Facette zur Beleuchtung der Verjüngungsstrategien in Produkten der (aktuellsten) Antikenrezeption beizusteuern, sodass es zu keinen Redundanzen kam. In diesem Zusammenhang reichte die Themenvielfalt von historischen Ereignissen im Alten Griechenland und Rom bis hin zur Transformation von unterschiedlichsten mythologischen Versatzstücken.

Abschließend kann ein kleiner Kritikpunkt genannt werden: In manchen Vorträgen hätten neueste (kinderliterarische) Adaptionen der Populärkultur noch stärker in den Fokus gerückt werden können. Aus didaktisch-methodischer Sicht konnte der Konsens gefunden werden, dass sich die aktuellen Rezeptionsdokumente als Erst- oder Einstiegslektüre für eine eventuelle, komplexere Beschäftigung mit antiker Mythologie oder Historie eignen. Die erst wenig erforschte Thematik böte zudem viele Anstöße für weiterführende, internationale Projekte.

Quelle: Michael Stierstorfer: . In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 25.10.2015. (Zuletzt aktualisiert am: 12.11.2021). URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/nachrichten/sonstiges/1428-tagungsbericht-verjuengte-antike-im-mediendialog>. Zugriffsdatum: 25.04.2024.