

**Dr. Felix Giesa und Dr. Karsten C. Ronnenberg**  
**Zeitgenössische Comics als „Arbeit am Mythos“**

Die Überlieferung der Antike kann sicherlich als ein zentrales Reservoir von Motiven und Sequenzen für das graphische Erzählen verstanden werden. Zum einen rekurrierten Comiczeichner vom Beginn des modernen Comicstrips in den amerikanischen Zeitungen um 1900 immer wieder visuell auf bekannte antike Bildwelten (vgl. Meinrenken 2010), zum anderen wurden antike Geschehnisse und Mythen für neue Erzählungen aufgegriffen. Als ein bekanntes, frühes Beispiel kann hier Harold Fosters Prinz Eisenherz (ab 1937) dienen, der historisch im Mittelalter angesiedelt ist, aber trotzdem auf Figuren der römischen Antike und ihrer Mythen trifft (vgl. Mittler 2010). Solche Adaptions- und Transformationsverfahren lassen sich durch die Geschichte der Comics bis in die Gegenwart verfolgen. Zuletzt fand etwa in der Comicforschung die Leonidas-Rezeption aufgrund von Zack Snyders erfolgreicher Verfilmung (2007) von Frank Millers 300 (1998) eine größere Aufmerksamkeit (vgl. etwa Elston [2009], Gebauer [2014] oder Hassler-Forest [2010]).

In unserem interdisziplinären Vortrag, der Perspektiven einer althistorischen Mythosforschung und einer narratologischen Literaturwissenschaft vereint, wollen wir nun nicht einmal mehr über die Rezeption antiker Geschichtsstoffe vortragen (vgl. dazu ausführlicher Lochmann [1999] und Carlà [2014]). Ausgehend von Blumenbergs Begriff der ‚Arbeit am Mythos‘ (1979), demzufolge die ständige Transformation und Aktualisierung geradezu konstitutiv für die Mythen sind, wollen wir anhand eines Textkorpus einschlägiger, seit der Jahrtausendwende publizierter Comics einen Überblick über die verschiedenen Arten und Funktionen von Mythen in graphischen Erzählungen vorstellen. Auf diesem Weg sollen einerseits die transformierten Mythen kategorisiert und andererseits die verschiedenen Typen narratologischer Adaptionsverfahren herausgearbeitet werden.

Auf dieser Basis soll der Frage nachgegangen werden, inwieweit zeitgenössische graphische Adaptionen von antiken Mythen im Grunde einem ähnlichen Bestreben und vergleichbaren Mechanismen folgen, wie die antiken Bearbeitungen in der attischen Tragödie (Sophokles, Euripides) oder in der augusteischen Dichtung (Vergil, Ovid). Obwohl Homer als älteste Verschriftlichung des Mythos immer zur Schullektüre gehörte, wurden die Erzählungen bis in die Spätantike hinein immer wieder aufgegriffen, umgedeutet und in aktualisierter, ‚verjüngter‘ Form

einem interessierten Publikum präsentiert. So hat Lévi-Strauss den Umkehrschluss gezogen, dass es keine ‚wahre‘ Fassung des Mythos gebe (1955). Wir werden der Frage nachgehen, ob daraus folgt, dass letztlich auch die graphischen Adaptionen der antiken Stoffe in den zeitgenössischen Comics zum Mythos gehören.

Die Inhalte unseres Vortrags gründen in der Vorarbeit für das von uns im Wintersemester 2015/ 16 an der Universität zu Köln angebotene Hauptseminar „Antike und Comics“.

#### Literaturverzeichnis:

##### Primärquellen:

300. R.: Zack Snyder. Drehbuch: Frank Miller. USA 2006. DVD. Warner Bros. 2007. 116 Minuten.

Miller, Frank: 300. Koloriert v. Lynn Varley. Milwaukee: Dark Horse Comics.

Foster, Harold: Prinz Eisenherz. Gesamtausgabe. Hamburg: Carlsen 1987ff.

##### Sekundärliteratur:

Blumenberg, Hans: Arbeit am Mythos. Frankfurt am Main 1979. Nachdruck in: Texte zur modernen Mythentheorie. Hrsg. v. Wilfried Barner, Anke Detken und Jörg Weschke. Stuttgart 2003, S. 194–218.

Carlà, Filippo (Hrsg.): Caesar, Attila & Co. Comics und die Antike. Darmstadt 2014.

Lévi-Strauss, Claude: Die Struktur der Mythen. Frankfurt am Main 1967. Nachdruck in: Texte zur modernen Mythentheorie. Hrsg. v. Wilfried Barner, Anke Detken und Jörg Weschke. Stuttgart 2003, S. 59–74.

Lochmann, Thomas (Hrsg.): Antico-mix. Antike in Comics. Basel 1999.

Meinrenken, Jens: Künstlermythen im Zeichen der Avantgarde. Zur Bedeutung der Malerei im amerikanischen Zeitungcomic. In: Arbeit am Bild. Ein Album für Michael Diers. Hrsg. v. Steffen Haug. Köln 2010, S. 122–126.

Mittler, Hubert: Prinz Eisenherz oder: Das Mittelalter in der Sprechblase. Das Bild von Ritter und Rittertum zwischen 1000 und 1200 in ausgewählten historisierenden Comics. Frankfurt am Main 2008.

Felix Giesa ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Arbeitsstelle für Kinder- und Jugendmedienforschung (ALEKI) des Instituts für Deutsche Sprache und Literatur II der Universität zu Köln. Seine im letzten Jahr verteidigte Dissertation „Graphisches Erzählen von Adoleszenz. Deutschsprachige Autorencomics nach 2000“ erscheint demnächst in der Reihe Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Seine Publikationen und Vorträge setzen sich mit dem Themenfeld Comics und Kinder- und Jugendmedien auseinander.

Karsten C. Ronnenberg ist Lehrkraft für besondere Aufgaben in der Abteilung Alte Geschichte am Historischen Institut der Universität zu Köln. Die Aachener Dissertation mit dem Titel „Mythos bei Hieronymus. Zur christlichen Transformation paganer Erzählungen in der Spätantike“ erscheint in Kürze in der Reihe der Hermes Einzelschriften. Darüber hinaus befinden sich weitere Aufsätze zu den Schwerpunkten Mythos, Spätantike und Sexualgeschichte in Druck bzw. in Vorbereitung.