

Vorläufiges Promotionsthema

Von Arkadien über New York hinein ins Labyrinth des Minotaurus – Antike Mythologie in der aktuellen KJL

Schilderung des Arbeitsziels

Die „Percy Jackson“-Reihe, die „Tribute von Panem“- und auch die „Göttlich“-Trilogie oder aber der mit dem deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnete Roman „Erebos“ sind nur der Höhepunkt eines aktuellen Trends, der die gegenwärtige Medienkultur dominiert. Aber nicht nur in der Belletristik findet aktuell eine Renaissance des sagenumwobenen Altertums statt, sondern auch in zahlreichen Sachbüchern, Sagenkompendien speziell für Heranwachsende sowie Ratgebern.

Eine wissenschaftlich interessante Fragestellung ist daher, warum so viele Autorinnen und Autoren Einzelmotive oder ganze Versatzstücke der griechischen und römischen Mythologie entlehnen.

Als besonders markant erweist sich die Verwendung von mythologischen Orten und Räumen in diversen literarischen Werken aus dem Bereich der Fantasy-Literatur und der phantastischen Literatur (vgl. Schmitt 2006). Dabei fällt besonders die große Bandbreite an unterschiedlichen Settings aus der antiken Sagenwelt auf, die Eingang in die temporäre Belletristik findet. Beispiele sind die unwirtliche und mit Gefahren gespickte Unterwelt („Götter ohne Manieren“, „Das Göttliche Mädchen“), die nur über den heiligen Totenfluss Styx („Am Ufer des Styx“, „Göttlich verdammt“) erreichbar ist, der himmlische Olymp als Wohnsitz der Götter („Die sagenhaften Göttergirls. Die Neue am Olymp“, „Schwein gehabt, Zeus!“), das bukolische Idyll Arkadiens als Prototyp eines *locus amoenus* („Arkadien erwacht!“, „Fabelheim“), der weit verzweigte Irrgang des Minotaurus als Paradigma für ein undurchdringbares Labyrinth („Die Irrfahrer“, „Der Bund der Vier. Das Labyrinth des Minotaurus“) und zu guter Letzt die vielfach zitierte und von der KJL geradezu gewaltsam annektierte, mystische Landschaft von Atlantis („Chroniken der Weltensucher. Der „Palast des Poseidon“, „Die Delfine von Atlantis“), die seit einigen Jahrzehnten ein „gespenstisches Eigenleben“ (Brentjes 1994) vor allem in der Trivialliteratur führt.

Als Hypothese zur Raumsemantik soll in dieser Untersuchung nachgewiesen werden, dass sich mythische Räume und Orte nicht nur wegen ihrer außerordentlichen Vielfalt, sondern auch wegen ihres teils aitiologischen bzw. die Natur erklärenden Charakters sehr gut zur Wiederaufnahme in der Literatur für Heranwachsende eignen. Dabei scheint vom archaisch-mystischen Weltmodell der alten Griechen und Römer eine besondere Faszination auszugehen.

Gezeigt werden soll darüber hinaus, dass gerade die in der KJL häufig zitierten Settings Hades und Olymp als archetypische Pendants zu den bekannten biblischen Orten Himmel und Hölle besonders attraktiv und sinnstiftend auf die junge Leserschaft wirken, weil sie an etablierte Weltmodelle anknüpfen.

Auch in anderen Medien wird ein richtiges Kompendium an Räumen und Orten aus dem griechisch-römischen Sagenzyklus verwendet, die sogar teilweise mit Topographien aus der keltischen oder germanischen Mythologie vermengt werden. Als Beispiele für moderne, mythosverarbeitende Medien können hier der Film („Krieg der Götter“, „Pans Labyrinth“), der Comic („Epicurus the sage“, „Atalante“) und das Computerspiel („Age of Mythology“, „Titan wars“) dienen.

Der Fokus dieser umfassenden Untersuchung wird zwar auf der KJL liegen, aber auch mediale Aspekte werden stützend für die Argumentation herangezogen, um einen Blick über den „Tellerrand“ zu wagen und gerade mit dieser Skizze von mythologischen Inhalten in den „neuen Medien“ andere Wissenschaftler zu ermuntern, auf diesem wenig erschlossenen Gebiet weiterzuforschen.

Im Rahmen meiner Arbeit möchte ich den zentralen Fragen nachgehen, welche Funktionen antike Motive, Figuren und Settings haben und weshalb gerade in der Trivallliteratur so viele Elemente aus der antiken Hochkultur aufgegriffen werden.

Die Arbeit, die interdisziplinär angelegt ist und sich mit Inter- und Multimedialität in puncto Mythos befasst, setzt sich den Nachweis zum Ziel, dass kulturgeschichtliche Traditionen in der aktuellen KJL wieder aufgegriffen, modifiziert und sogar modernisiert werden. Es lässt sich zeigen, dass sich die antiken Motive im Hinblick auf aktuelle Sinngebungsprozesse und kulturelle Verständnisprozesse nutzen lassen und dass sie für Jugendliche plausibel und motivierend sind.

Darüber hinaus wird aufgedeckt, dass eine große Bandbreite von unterschiedlichen Adaptionsprozessen existiert, die von einer oberflächlichen „Effekthascherei“ (vgl. Richter 2006) durch das Aufgreifen von einzelnen mythologischen Elementen oder Fabelwesen bis hin zur Verarbeitung von tiefgehenden Motiven oder Versatzstücken reicht.