

Dissertationsprojekt: Antike Mythologie in der postmodernen Alltagskultur (KJL, Belletristik und Film): Das griechisch-römische Sagengut als Fundus von Desideraten und prototypischen Motiven für die aktuelle phantastische Literatur und den Fantasy-Film

Autor: Michael Stierstorfer, B.A., 1. Staatsexamen (Germanistik / Latein LA Gy)
Lehrstuhl für Deutsch Didaktik der Universität Regensburg (Prof. Schilcher)
Lehrstuhl für Didaktik der Alten Sprachen München (Prof. Janka)
Wiss. Mitarbeiter, Schulbuchautor und Stipendiat der Hanns Seidel Stiftung
Kontakt: Michael.Stierstorfer@ur.de



Hypothese I

1. Prototypenhypothese: Die antike Mythologie als Fundus von prototypischen Vertretern für Kampf- und Liebesmotive in aktuellen phantastischen Romanen und Fantasy-Filmen

- 1.1 Prototypische Vertreter für **Kampfmotive** in aktuellen phantastischen Romanen und Fantasy-Filmen
 - 1.1.1 Die Irrfahrt: Das Stranden auf der Zyklopeninsel
 - 1.1.2 Die Kriegslist: Das trojanische Pferd
 - 1.1.3 Die Versteinerung: Der Anblick der Medusa
 - 1.1.4 Der Irrgang: Das kretische Labyrinth
 - 1.1.5 Der Aufstand: Der Angriff der Titanen
 - 1.1.6 Die Bezwingung einer Unterweltsbestie: Die Bändigung des Zerberus durch Herkules
 - 1.1.7 Der Geschlechterkampf: Die männer-verachtenden Amazonen
- 1.2 Prototypische Vertreter für **Liebesmotive** in aktuellen phantastischen Romanen und Fantasy-Filmen
 - 1.2.1 Die Entführung in die Unterwelt: Der Raub der Persephone
 - 1.2.2 Das Retten der verstorbenen Geliebten: Die Katabasis des Orpheus
 - 1.2.3 Die verhängnisvolle Liebschaft: Die Entführung der Helena
 - 1.2.4 Der verführerische Gesang: Die Lieder der Sirenen

Abstract

Die überaus erfolgreichen Reihen „Percy Jackson“, „Jack Perdu“ und die „Göttlich“-Trilogie sowie der mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnete Roman „Die Tribute von Panem. Tödliche Spiele“ sind herausragende Belege für die Dominanz der griechisch-römischen Mythologie in der gegenwärtigen Alltagskultur. Zahlreiche Sachbücher, Sagenkompendien, Comics und sogar Computerspiele flankieren die aktuelle Renaissance der antiken Götter- und Heroengeschichten. Mit namhaften Titeln wie „Kampf der Titanen“, „Krieg der Götter“, „Vom Suchen und Finden der Liebe“ und Disneys „Hercules“ prägt dieser Trend auch die internationale Filmlandschaft unserer Zeit. Es ist daher lohnend, mit wissenschaftlicher Methodik die Fragestellung anzugehen, warum so viele zeitgenössische (Drehbuch-) Autoren und Autorinnen Einzelelemente oder ganze Sagenzyklen aus der griechischen und römischen Mythologie entlehnen. Dabei ist die Hypothese zu erweisen, dass das antike Sagengut als ein Fundus von Desideraten dient, die in der aktuellen phantastischen Literatur, der Fantasy-Literatur und dem Fantasy-Film zu konstatieren sind. Denn neben dem idealen Identifikationsangebot mit einem anfangs marginalisierten Protagonisten, der als Auserwählter eine Wandlung vom Freak zur Semigotheit durchlebt (Campbell 1953), liefert die antike Mythologie auch eine Vielzahl von fabelhaften Wesen, magischen Waffen und exotischen Settings, die in der Literatur als spannungssteigerndes Moment und im Film – visualisiert mit der neuesten digitalen (3D-)Technik – als Blickfang eingesetzt werden (Zwick 2013).

Eine erstaunlich große Bandbreite an vielseitig einsetzbaren, fremdartigen Orten aus der antiken Sagenwelt hat Eingang in die postmoderne Belletristik und in den Film gefunden. Einschlägige Beispiele bieten die unwirtliche und mit Gefahren gespickte Unterwelt als *locus terribilis*, der nur über den heiligen Totenfluss Styx erreichbar ist, der himmlische Olymp als Wohnsitz der Götter, das bukolische Idyll Arkadiens als Prototyp eines *locus amoenus*, der weit verzweigte Irrgang des Minotaurus als Paradigma für ein undurchdringliches Labyrinth und die vielfach adaptierte und von der KJL geradezu gewaltsam annektierte, mythisch-mystische Landschaft von Atlantis, die seit einigen Jahrzehnten „auf der Welle der Trivialliteratur ganz oben mitschwimmt“ (Brentjes 1994).

Im Rahmen der Dissertation soll anhand einer hypothesengeleiteten, systematisierenden Erfassung eines Korpus von 21 Romanen und 15 Filmen den zentralen Fragen nachgegangen werden, welche spezifischen Funktionen antike Mythen erfüllen und inwieweit Motive aus der antiken Mythologie als prototypisch gemäß der Theorie von Rosch 1973 anzusehen sind.

(Vorläufige) Ergebnisse

Funktionalisierung von Mythen aus der antiken Mythologie

1. Heldentum als Vorbild vs. Stilisierung von Kampf und Pathos
2. Genderperspektiven: Emanzipierte Frauengestalten vs. Rückkehr zu problematisch-archaischen Geschlechterkonzeptionen
3. Abbildung einer facettenreichen antiken Welt vs. Dichotomie von Gut und Böse
4. Didaktisierung (Bildungsgut, Anti-Krieg, Umwelt)
5. Erzeugen von actionreichen Kämpfen und visuellen Spezialeffekten
6. Offene Transformation der Mytheme zur Generierung eines übernatürlich-spannenden Plots
7. Ausblick: Trend zur Adaption der ägyptischen Mythologie

Hypothese II / Systematisierung

2. Desideratshypothese: Die antike Mythologie als Ventil zur Kompensation von Desideraten in der phantastischen KJL und im Fantasy-Film

- 2.1 Angebot der Identifikation mit einem übermenschlichen (Half-)Gott durch das Nachvollziehen einer Wandlung vom Freak zum Heros
- 2.2 Machtphantasien mithilfe von übernatürlichen Fähigkeiten der Protagonisten
 - 2.2.1 Macht der (Half-)Götter über Menschen oder göttliche Wesen
 - 2.2.2 Macht der (Half-)Götter über die Natur
 - 2.2.3 Macht der (Half-)Götter über (Fabel-)Wesen
- 2.3 Multipel einsetzbare exotische Figuren, magische Requisiten und fremde Orte
 - 2.3.1 Mythische Figuren als Muster
 - 2.3.1.1 Angsteinflößende Kontrahenten
 - 2.3.1.2 Effektive Helferfiguren
 - 2.3.1.3 Zukunftsweisende Orakel
 - 2.3.2 Mythische Requisiten als Muster für magische Hilfsmittel
 - 2.3.3 Mythische Orte als Muster
 - 2.3.3.1 Jenseitige Landschaften zur Kontaktaufnahme mit dem Leben nach dem Tod: Die Unterwelt
 - 2.3.3.2 Gefährvolle Umgebungen zur Erprobung des Helden: Extrempunkte und Wohnorte von feindseligen Fabelwesen
 - 2.3.3.3 Sinnliche Refugien zur Rekreation und zum Schutz des Helden: Das bukolische Idyll und der Olymp
 - 2.3.3.4 Sagenumwobene Inseln zur Befriedigung des Erkundungsdrangs des Helden: Atlantis, Kreta, Aiaia
 - 2.3.3.5 Zukunftsweisende Orte: Orakelstätten
 - 2.4 Die fragmentierte Familie als Initiator des Übernatürlichen und als Katalysator für Anderswelterfahrungen
 - 2.4.1 Absenz eines oder beider Elternteile als genealogische Verankerung des Helden im Übernatürlichen
 - 2.4.2 Absenz eines oder beider Elternteile als Katalysator und Motivator zum Betreten der Anderswelt

3. Klassifizierung der Mythenadaptionen

- 3.1 Schema zur Systematisierung von Mythenadaptionen von Peter Tepe
- 3.2 Modifikation und Übertragung dieses Schemas auf die postmoderne KJL, die Belletristik und den Film

Veranstaltungselemente	Sagenereignis	Einzelmythen	Motive	Einzelelemente (typ. Setting)
nacherzählend (Beibehaltung des Inhalts)	Renarratio I	Renarratio II	Renarratio I	Renarratio II
variierend (Leichte Veränderung des Inhalts)	systematische Variatio I	systematische Variatio II	eklektische Variatio I	eklektische Variatio II
korrigierend (Gravierende Veränderung des Inhalts)	systematische Correctio I	systematische Correctio II	eklektische Correctio I	eklektische Correctio II
weiterführend (Inhaltliche Fortsetzung des Geschehens)	systematische Renovatio I	systematische Renovatio II	eklektische Renovatio I	eklektische Renovatio II

Eingrenzung des Textkorpus und Methodik

Aus der bereits erwähnten Vielzahl an Mythenadaptionen werden in dieser Arbeit lediglich diejenigen Bücher und Filme behandelt, die Mytheme aus der antiken Mythologie fokussieren und dabei einen typisch postmodernen, also tendenziell eher freien und spielerischen Umgang mit ihnen pflegen (vgl. „Mythopoesis“ nach Ewers 2012).

Unter den ausgewählten Werken finden sich nur Titel von etablierten Schriftstellern, wie z.B. Rick Riordan, Josephine Angeli und Helmut Krausser. Insgesamt ist allen diesen Autoren gemeinsam, dass sie mythologische Veraltstücke nicht einfach nachzählen, wie dies bei Auguste Lechner und Dimitar Linkov der Fall ist, sondern diese zur Generierung einer neuen, modernen Lesererwartungen entsprechenden Erzählung verwenden. Um sicher zu stellen, dass es sich um Adaptionen handelt, die einer breiten Öffentlichkeit zugänglich sind, werden nur Werke von namhaften Verlagen, wie z.B. dem Cécile Dressler Verlag, dem Schneiderbuch Verlag oder dem Cöllinger Verlag, berücksichtigt. Mythologische Romane, die im Selbstverlag nur auf Internetsellern, wie z.B. Amazon, publiziert sind, werden aus dem Korpus ausgeklammert. Bis auf sieben deutsche Titel stammen alle Werke ursprünglich aus dem englischsprachigen Raum und wurden ins Deutsche übersetzt. Der Fokus dieser umfassenden Untersuchung wird zwar – wie man bereits an der Überzahl der an Kinder und Jugendliche adressierten Titel ersehen kann – auf der KJL liegen. Um jedoch nicht nur KJL-Phänomene zu berücksichtigen, sondern deren Einbettung in das weitere Spektrum der Antikenrezeption in der Alltagskultur präziser aufzuzeigen, sind neben einschlägigen Werken aus der Belletristik auch mythologische Filme zu analysieren. Denn in den letzten Jahren wurden zahlreiche Filme von renommierten Verleihen, wie z.B. Warner Bros., Twentieth Century Fox und Walt Disney, produziert, die mythologische Einzellelemente auf variierende Weise verarbeiten und dabei den ursprünglichen Mythos nur als freie Vorlage verwenden. Im Rahmen dieses Korpus werden also literarische ebenso wie filmische Werke analysiert. Für letztere gelten dieselben, oben genannten Auswahlkriterien wie für die Romane. Beide Medien werden in einem Korpus vereint, weil auch Filme unter Anwendung des „weiten Textbegriffs“ nach semiotischer Perspektive als Texte anzusehen und auch so zu behandeln sind. Bis auf „Mia und der Minotaurus“ (2012) stammt jeder der fünfzehn ausgewählten Filme aus dem englischsprachigen Raum. Neben Verfilmungen mit realen

Personen finden animierte Filme ebenso Berücksichtigung. Allen dieses Korpus konstituierenden, mythologischen Büchern und Filmen ist gemeinsam, dass sie nach dem Jahr 2004 / 05 in Deutschland erschienen sind und aus dem Bereich der Fantasy und Phantastik stammen. Bei den Filmen wird neben dem Produktionsjahr jeweils das Jahr der Erstveröffentlichung als DVD oder Blue Ray im deutschsprachigen Raum angegeben. Comics und Computerspiele mit mythologischen Elementen bleiben in dieser Arbeit bewusst ausgespart, weil diese für die Alltagskultur eine weitaus geringere Rolle als Romane und Filme spielen. Darüber hinaus ist eine hinreichend gründliche Behandlung des erfassten Materials bei einer Konzentration auf die beiden eng verwandten Genres Literatur und Film erfolgversprechender. Andernfalls bestände die Gefahr, dass der Fokus auf einer Katalogisierung und Auflistung liegen könnte. Dies wäre aber nicht primäres Ziel der Arbeit. Da jeder Roman zwischen 250 und 450 Seiten umfasst und jeder Film zwischen 80 und 170 Minuten Spielzeit hat, werden aus Gründen der Übersichtlichkeit des Korpus nicht mehr als 46 Primärwerke untersucht. Diese bieten genügend griffige Beispiele sowohl für die Desiderats- als auch für die Prototypenhypothese. Die Primärwerke teilen sich in zwei unterschiedliche Korpora auf: Das Basiskorpus besteht aus 21 Büchern und 15 Filmen, mit denen sich die Thesen umfassend belegen lassen. Zur Stützung der Desideratshypothese werden insgesamt 10 Bücher und Filme hinzugezogen, die im Bereich der Fantasy und Phantastik den Status eines mehrfach neu aufgelegten, einen Medienverbund bildenden „Klassikers“ innehaben und deren Leitmedien vor 2004 entstanden sind. In diesem Klassikerkorpus wird demonstriert, welche strukturellen Elemente Fantasy und Phantastik benötigt, um zu funktionieren. Bei der Ausarbeitung der Prototypenhypothese sollen pro These drei intensiv thematisierte Motivvarianten genügen, welche mit der Standardversion der jeweiligen Sage verglichen werden. Dabei wird versucht, motivische Abwandlungstendenzen zu manifestieren und logisch zu begründen. Zur Offenlegung des großen Fundus an Elementen und Motiven, welche die antike Mythologie für die postmoderne Fantasy und Phantastik bereit hält, werden Belege aus drei Standardtexten zitiert, welche aufgrund der hohen Aufgabendichte eine weite Verbreitung in der Gesellschaft erfahren haben. Diffizile und in der Wissenschaft teils äußerst kontrovers diskutierte Begrifflichkeiten, die bei der Ausgestaltung der Hypothesen verwendet werden, sind im Vorfeld genau abzugrenzen.

Primärliteratur (Basiskorpus)

A) Phantastische Romane (KJL):
 1. Rick Riordan: Percy Jackson, Diebe im Olymp. Aus dem Englischen von Gabriele Haefs (= Band 1), Carlsen 2006.
 2. Ders.: Helden des Olymp. Der Sohn des Neptun. Aus dem Englischen von Gabriele Haefs (= Band 2), Carlsen 2013.
 3. Paul Shipton: Schwein gehabt, Zeusi! Aus dem Englischen von Stephanie Menge (= Band 1), Fischer Taschenbuch Verlag 2005 / 2006.
 4. Suzanne Williams und Joan Holub: Die sagenhaften Göttergiris. Die Neue am Olymp. Aus dem Englischen von Verena Kichling (= Band 1), Schneiderbuch 2012.
 5. Brock Ashton: Ewiglich. Die Seltsamkeit. Deutsch von Ulrike Wosni und Klaus Timmermann (= Band 1), Oetinger 2012.
 6. Josephine Angeli: Göttlich verdammt. Aus dem Amerikanischen von Simone Wemken (= Band 1), Cécile Dressler.
 7. Aimee Carter: Das göttliche Mädchen. Aus dem Amerikanischen von Freya Gehrike (= Band 1), Mira Taschenbuch 2012.
 8. Lisa Papademetriou: Sirenenblut. Aus dem Amerikanischen übersetzt von Hanna Ernskov (= Band 1), Loewe 2011.
 9. Amanda Hocking: Waterang. Sternentled. Aus dem Amerikanischen von Violeta Topolova und Anja Hansen-Schmidt (= Band 1), dtb 2013.
 10. Daniela Ohms: Harpyienblut, Scharzkopf & Schwarzkopf 2011.
 11. Dies.: Insel der Nyx. Die Prophezeiung der Götter (= Band 1), Planet Girl / Thiememann 2013.
 12. Julia Golding: Der Bund der Vier. Der Gesang der Sirenen. Aus dem Englischen von Mareike Weber. Mit Illustrationen von David Wyatt (= Band 1), Omnibus 2007.
 13. Thomas Thiemeyer: Chroniken der Weltersucher. Der Palast des Possidon (= Band 2), Loewe 2010.
 14. Helmut Krausser: Die wilden Hunde von Pompei. Eine Geschichte, Rowohlt Taschenbuch 2004.
 15. Katherine Marsh: Jack Perdu und das Reich der Schatten. Aus dem Amerikanischen von Gerald Jung (= Band 1), Fischer Taschenbuch 2008.
 16. Collins, Suzanne: Die Tribute von Panem. Tödliche Spiele, Oetinger Taschenbuch 2009 / 2012.

B) Phantastische Romane (Belletristik):
 17. Gerd Scherm: Die Irrfahrer (= Band 2), Heyne 2007.
 18. Maria Philips: Götter ohne Manieren. Aus dem Englischen von Sabine Herring, C. Bertelmann 2006.
 19. P.C. Cast: Mythos. Götter des Frühlings. Aus dem Amerikanischen von Andrea Fischer (= Band 4), Fischer Taschenbuch 2013.
 20. Michael Perlekofer: Am Ufer des Styx. Nach den Aufzeichnungen von Lady Kincaid. Bastei Lübbe Taschenbücher 2009.
 21. Sherilyn Kayroy: Gebieter der Träume. Deutsch von Larissa Rabe, Blanvalet 2013.

C) Fantasy-Filme auf DVD und Blue Ray:
 22. Kampf der Titanen (= Teil 1), Warner Home 2010.
 23. Zorn der Titanen (= Teil 2), Warner Home 2012.
 24. Krieg der Götter, Constantin Film 2011.
 25. Percy Jackson, Diebe im Olymp, Twentieth Century Fox Home Entertainment 2010.
 26. Percy Jackson, Im Bann des Zyklopen, Twentieth Century Fox Home Entertainment 2013.
 27. Sirlind, Der Herr der sieben Meere, Dreamworks 2006.
 28. Hercules, Walt Disney 1997 / 2013.
 29. Wonder Woman, Warner Home 2009.
 30. Minotaurus, Hells Mensch, halb Bist – ein Mythos erwacht zum Leben, Surfilm

Entertainment 2006.
 31. Atlantis, Das Geheimnis der verlorenen Stadt, Walt Disney 2002 / 2014.
 32. Vom Suchen und Finden der Liebe, Constantin Film 2004 / 2005.
 33. Joe Age 4, Twentieth Century Fox 2012.
 34. Dante's Inferno. Ein animiertes Epos, Anchor Bay Entertainment 2010.
 35. Helena von Troja. Wenn Begierde einen Krieg entzündet, Universal Pictures Germany 2004.
 36. Mia und der Minotaur, Matthias-Film 2012.

Sekundärliteratur (Auswahl)

Ewers, Hans-Heino: Was ist von Fantasy zu halten? Anmerkungen zu einer umstrittenen Gattung. In: Detmar, Ute / Oetken, Mareile / Schwagmeier, Uwe (Hg.): Schwellegänge. Zur Poetik, Topik und Optik des Fantastischen in Kinder- und Jugendliteratur und -medien. Kulturanalytische Streitfragen von Anderswelt! bis „Zombie“ (= Kinder und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik, Band 78), Frankfurt am Main 2012, S. 19-40.

Janka, Markus: Odysseus 1996: Ithaka auf der Bühne, im Rundfunk und im Buch. Die Rezeption der Odyssee im Multimedia-Zeitalter. In: Korenjak, Martin und Tschernig, Kerlbeinz (Hrsg.): Pomes I. Akten der ersten Innsbrucker Tagung zur Rezeption der klassischen Antike (= Comparanda. Literaturwissenschaftliche Studien zu Antike und Moderne, Band 1), Innsbruck 2011, S. 79-107.

Kaelin, Oskar: Helden! Griechische Mythologie und Comics. In: Lochman, Tomas (Hrsg.): „Antio-Mix“. Antike im Comics, Basel 1998, S. 76-87.

Kopf, Stefan: Homer im Kinderzimmer. In: Brodersen, Kai (Hrsg.): Die Antike außerhalb des Horsals (Antike Kultur und Geschichte, Band 4), Münster, Hamburg und London 2003, S. 77-96.

Kümmeling-Melbauer, Bettina: Der Sturz des Narxus: Klassische Mythologie als Prätext in der modernen Kinderliteratur. In: Korenjak, Martin und Tilg, Stefan (Hrsg.): PONTES IV. Die Antike in der Alltagskultur der Gegenwart (= Comparanda. Literaturwissenschaftliche Studien zu Antike und Moderne, Band 9), Innsbruck 2007, S. 49-60.

Richter, Karin: Geschichten aus der griechischen Mythologie. Klassisches Bildungsgut. Abenteuerliteratur oder Action-Stoffe der Spätgesellschaft? In: Franz, Kurt und Pflüger, Franz-Joseph (Hrsg.): Odyssee, Robinson und Co.: Vom Klassiker zum Kinder- und Jugendbuch (= Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur Volkach e. V., Band 33), Baltmannswiller 2006, S. 1-13.

Rutenfranz, Maria: Götter, Helden, Menschen. Rezeption und Adaption antiker Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik, Band 26), Frankfurt am Main 2004.

Schmitt, Elisabeth: Von Herakles bis Spider-Man, Mythen im Deutscherunterricht (= Deutschdidaktik aktuell 25), Hohengehren 2006.

Schrackmann, Petra und von Holzen, Alesia-Amirée: Mythologie mal anders: Götter unter Menschen in aktueller Jugendliteratur. In: kids+media 1 (2011), Heft 1, S. 2-22.

Zwick, Reinhold: Metamorphosen. Antike Gottheiten im Film. In: Zur Debatte (2013), Sonderheft zur Ausgabe 4, S. 15.