

**Laura Zinn**

## **Camp Half-Blood, Mount Olympus Academy & Co. – Die Inszenierung der Schule über die Verlagerung der griechischen Mythologie in das 21. Jahrhundert**

Die High School als Ort des Jenseitigen, des Anderen und Übernatürlichen scheint spätestens seit *Buffy* zum Topos fantastischer Kinder- und Jugendmedien avanciert zu sein, ob es sich dabei nun um das Auftauchen von Geistern, Vampiren, Werwölfen etc. handelt oder wie im beginnenden 21. Jahrhundert die immer wieder neu aufgelegte Kombination der High School mit der antiken Mythologie. Gerade letztere als Kombination von Bildungsinstitution und Bildungsgut wirft einige bemerkenswerte Implikationen bei der kritischen Betrachtung des darin präsentierten Schulsystems und der Tätigkeit des ‚Lernens‘ auf. Die Betrachtung dieser Darstellungen der Schule soll exemplarisch an der *Godess Girls*-Reihe (seit 2003) von Joan Holub und Suzanne Williams, der *Percy Jackson*-Pentalogie (2005-2009) von Rick Riordan und der *Starcrossed*-Trilogie von Josephine Angelini (2011-2013) erfolgen. In diesen Werken werden nicht nur die Geschichten von Jugendlichen erzählt, die mehr oder minder plötzlich bemerken, dass sie ein Teil einer bis heute fortbestehen antiken Mythologie sind, sondern es wird obendrein die Zusammenführung des Lebens als Teenager und Schüler/in im 21. Jahrhundert mit einem antiken Figurenarsenal durchgespielt.

Die täglich zu besuchende High School wird dabei zu einem transzendenten Ort, dem – wie es Lutz Röhrich für ähnlich angelegte Orte im Märchen definiert – die Funktion zugesprochen wird, „über Leben, Bemühen und Fragen der Menschen zu entscheiden und Vergangenes und Zukünftiges zu wissen.“<sup>1</sup> Neben der individuellen Entwicklung der Protagonisten stehen in diesen Werken besonders die typische Schulform des Frontalunterrichts und die Notwendigkeit des Wissenserwerbs für Schulnoten auf dem Prüfstand. Während die reguläre High School einen eher langweiligen, durch das instinktive Wissen um die eigene Andersartigkeit gesellschaftlich als schwierig empfundenen Bestandteil des Lebens der jugendlichen Protagonisten darstellt, wird das Leben mit dem neuen Wissen um die eigene Übernatürlichkeit – begleitet von Mentoren, die das Potential ihrer (halb-)göttlichen Schützlinge richtig einschätzen können, in und mit den Camps und Schulen für Halbgötter und Götter – als abenteuerlich,

---

<sup>1</sup> Röhrich, Lutz: „Die Todesauffassungen in den Gattungen der Volksdichtung (Märchen, Sage, Exempel)“. In: Ursula und Heinz-Albert Heindrichs, Ulrike Kammerhofer (Hg.): *Tod und Wandel im Märchen*. Regensburg: Erich Röth, 1991. (= Veröffentlichungen der Märchengesellschaft, Bd. 16), S. 57-78, hier S. 73.

aufregend und lebensnotwendig inszeniert. Dies liegt nicht zuletzt an der Differenz zwischen Algebra und Überlebenskampftraining, aber auch an der Art und Weise, wie in der neuen Umgebung und mit den neu entdeckten Fähigkeiten gelernt und gelehrt wird.

Laura Zinn promoviert derzeit zum Thema „Fiktive Werkgenesen – Autorenbiographien im Spielfilm“ und ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Justus-Liebig-Universität Gießen. Forschungsschwerpunkte sind u. a. Fantasy in Literatur und Film der Gegenwart, Intermedialität und Mythenrezeption.