

3. JAHRGANG, 2021



JÄHRLICH IN OPEN ACCESS

# ZEITARBEIT

Aus- und Weiterbildungszeitschrift für die Geschichtswissenschaften



3/2021

# ANTIKE MYTHEN IN DER MODERNEN JUGENDLITERATUR

## EINE VERANSTALTUNGSREIHE IN DER ANTIKEN- SAMMLUNG DER REISS-ENGELHORN-MUSEEN MANNHEIM

Philipp Gros

Im Sommer 2019 entstand im Rahmen der Programmplanung für die ständigen Sammlungen der Reiss-Engelhorn-Museen die Idee, einem jungen Publikum die hervorragend bestückte Antikensammlung im Museum Zeughaus näherzubringen. Kern der Idee war die in den Reiss-Engelhorn-Museen seit vielen Jahren beliebte Taschenlampenführung. Dieses Format richtet sich an Kinder und Jugendliche und soll diese animieren, Ausstellungen auf eigene Faust und mit eigener Schwerpunktsetzung zu erkunden. Die auf ein Minimum reduzierte Beleuchtung und der Einsatz der namensgebenden Taschenlampen akzentuieren dabei den Erforschungscharakter der Veranstaltung. Anders als bei einer klassischen Führung wird den jungen Besucher\*innen die Einbeziehung der Merkmale klassischer Ausstellungskonzeption wie linear-chronologische Erzählstränge, Laufwege und Ausstellungstexte dabei weitestgehend freigestellt. Diese Entscheidungsfreiheit soll den Kindern die Möglichkeit geben, ba-

sierend auf ihren individuellen Interessen, einen eigenen Fokus während des Ausstellungsbesuchs zu setzen. Wie das im Folgenden noch zu besprechende Beispiel zeigen wird, können



Abb. 1: Theseus tötet den Minotauros, Hydria (Wassergefäß), Athen, um 535 v. Chr., Ton, schwarzfigurige Maltechnik, rote und weiße Deckfarbe; H 36 cm, Dm 31,5 cm, Inv. Nr. Cg 342. (© Reiss-Engelhorn-Museen, Foto: Maria Schumann)

diese Interessen durchaus erheblich von den von den Entwickler\*innen der Veranstaltung antizipierten abweichen.

Trotzdem gilt es einige Einschränkungen dieser Freiheit anzumerken. Unabhängig vom Anspruch auf eine möglichst freie Gestaltung des Museumsbesuchs, müssen konservatorische Überlegungen allzu enthusiastischem Forscherdrang Einhalt gebieten. Es ist daher sinnvoll den jungen Besucher\*innen vorab einen Crashkurs in Museumsetikette zu geben. Die Regeln der Kategorie wie „Bitte nicht anfassen!“, „Bitte nicht auf oder an die Vitrinen lehnen!“ usw. sind in der Regel den meisten erwachsenen Museumsbesucher\*innen bekannt, was nicht bedeutet, dass sie auch beachtet werden. Im Gegenteil, die Erfahrung zeigt, dass Kinder, wenn man ihnen den Respekt vor musealen Objekten einleuchtend vermittelt, sich leichter mit der Befolgung des Regelwerks tun als so mancher Elternteil. Ob sich die Teilnehmer\*innen völlig frei oder in einer losen Gruppe durch die Ausstellung bewegen können, hängt dabei von der Größe der Ausstellung und auch vom Alter der Teilnehmer\*innen ab.

Darüber hinaus braucht es aber auch außerhalb einer



**P**hilipp

Gros studierte Altertumswissenschaften, Geschichte und Archäologie in Saarbrücken und Marburg. Als wissenschaftlicher Volontär war er unter anderem an der Konzeption und Durchführung verschiedener museumspädagogischer Angebote beteiligt. Seit August 2021 ist er als wissenschaftlicher Projektkoordinator für die Reiss-Engelhorn-Museen tätig und vor allem mit der Betreuung und Umsetzung von Ausstellungsprojekten betraut.

klassischen Museumsführung einen narrativen Rahmen, mit dessen Hilfe sich der Ablauf der Veranstaltung strukturieren lässt. Dies ist vor allem dann von Bedeutung, wenn die zu betreuende Gruppe wenig Vorkenntnisse und/oder Begeisterung mitbringt und dementsprechend auf externen Input angewiesen ist. Dieser Rahmen kann oftmals schon durch eine bestimmte Frage- oder Aufgabenstellung geschaffen werden, mit der die Kinder auf ihre Entdeckungsreise geschickt werden.

## KONZEPTION UND VORBEREITUNG

Die Grundidee des hier vorgestellten Konzepts besteht darin, Darstellungen und Erwähnungen antiker mythologischer Themen in moderner Kinder- und Jugendliteratur mit den Objekten der Antikensammlung der Reiss-Engelhorn-Museen zu verknüpfen. Dieser Schwerpunkt ergibt sich aus der Tatsache, dass historische Ereignisse im Vergleich zu mythologischen Motiven nur selten auf den präsentierten Objekten rezipiert werden. Die Veranstaltung mit dem Titel *Lumos! Spotlight auf Basilisk, Sphinx und Zentauren – Wie viel Antike steckt in Harry Potter und Co.?* wurde im Winter 2019/20 – kurz bevor die Corona-Pandemie den Museumsbetrieb weitgehend lahmlegte – an drei Terminen angeboten. Einer für Kinder im Alter von 7–10 Jahren in Begleitung der Eltern und zwei für Kinder und Jugendliche über 10 Jahre ohne Elternbegleitung.

Der Ablauf war wie folgt angedacht: Die Besucher\*innen sollten, nach der bereits angesprochenen Einführung in das korrekte Verhalten in Museen, in einem festgelegten Bereich mit Hilfe ihrer Taschenlampen nach Darstellungen von ihnen bekannten mythologischen Wesen suchen. Je nachdem, wie sich die Motivation der jeweiligen Gruppe darstellte, war dies weitestgehend selbstständig oder unter gezielter Anleitung denkbar. Im Idealfall sollten die Teilnehmer\*innen mythische Wesen auf den vorhandenen Objekten erkennen und kurz erklären, woher sie diese kennen. Anschließend wurde von den Betreuer\*innen die entsprechende Textpassage vorgelesen und eventuell

Abb. 2: Sphinx als Todesdämon oder Grabwächterin, Lebes gamikos (Deckelgefäß), Lukanien, 350–325 v. Chr., Ton, rotfigurige Maltechnik; H 41,3 cm, Dm 21 cm, Inv. Nr. Cg 44. (© Reiss-Engelhorn-Museen, Foto: Maria Schumann)

vorhandenes Anschauungsmaterial gezeigt. Die sich anschließende Diskussion konnte je nach Interessen der Beteiligten stark variieren. Manche Teilnehmer\*innen waren von den antiken Darstellungen und Mythen fasziniert und wollten mehr darüber hören, während andere eine Analyse der modernen Texte spannender fanden. Hier war auf Seiten der Betreuer\*innen Flexibilität gefragt. Es musste die richtige Balance zwischen einem im Sinne des Konzepts kontraproduktiven Abwürgens der Diskussionen auf der einen Seite und einer Abmoderation allzu ausufernder und den Zeitrahmen sprengender Debatten auf der anderen Seite gefunden werden.

Zur Vorbereitung der Führungen war es zunächst notwendig geeignetes Material zur Vermittlung zusammenzustellen, um die Durchführbarkeit des Konzepts zu gewährleisten. Glücklicherweise bedienten und bedienen sich bekannte Autor\*innen wie Joanne K. Rowling (*Harry Potter*), C. S. Lewis (*Die Chroniken von Narnia*) und Rick Riordan (*Percy Jackson*) im großen Stil an antiken Vorlagen, weshalb es ein Leichtes war, geeignete Textstellen zu finden. Allerdings zeigte sich hier schon sehr früh bei Testläufen mit Teilnehmer\*innen aus dem Freundes- und Bekanntenkreis ein Problem des Konzepts. Ein Beispiel: Um selbstständig anhand der Beschreibung eines Minotauros in Rick Riordans *Percy Jackson*<sup>1</sup> die Darstellung eines solchen auf einer attischen schwarzfigurigen Hydria des 6. Jahrhunderts v. Chr. zu erkennen (Abb. 1), bedarf es einer Transferleistung, die sich vor allem für jüngere Kinder als zu herausfordernd erwiesen hätte. Es brauchte also auch für den literarischen Teil Anschauungsmaterial. Hier waren die Verfilmungen der angesprochenen Romanreihen extrem hilfreich. Mit Hilfe von ausgedruckten und laminierten Standbildern der gesuchten Wesen aus den entsprechenden Filmen konnten die Besucher\*innen schnell und selbstständig die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen moderner und antiker Darstellungsweise erkennen.

Zur besseren Kontextualisierung der antiken Darstellungen hielten die Entwickler\*innen

des Konzepts eine Einbindung der antiken Mythen für sinnvoll. Da für beinahe jeden antiken Mythos verschiedene Versionen existieren, wurde entschieden, G u s t a v Schwabs *Sagen des Klassischen Altertums*<sup>2</sup> als

G r u n d l a g e

und Textquelle für die antiken Mythen zu nutzen. Da antike Mythen jedoch häufig eine brutale oder sogar blutrünstige Komponente enthalten und auch die Versionen Schwabs durchaus explizit sind, musste hier teilweise abgewogen werden, was noch kindgerecht ist und was – gerade bei der Gruppe der unter 10-jährigen – für Alpträume sorgen könnte.

Der nächste Schritt der Vorbereitung war, das vorhandene Quellenmaterial mit den in der Antikensammlung der Reiss-Engelhorn-Museen zu findenden Darstellungen mythologischer Wesen abzugleichen, um eine möglichst große Schnittmenge zu gewährleisten. Da neben der bereits angesprochenen Darstellung des Minotauros auch solche von Sphingen, Tritonen, Satyrn und weiteren in der Ausstellung vertreten sind, stand bereits vor der ersten Veranstaltung fest, dass aus zeitlichen Gründen nicht alle möglichen Wesen ausführlich besprochen werden können. Trotzdem war es wichtig auf alle vorbereitet zu sein, da – wie oben bereits erwähnt – die Besucher\*innen für die Schwerpunktsetzung innerhalb der Veranstaltung verantwortlich waren. Dass Themen, über die die Betreuer\*innen gerne gesprochen hätten, manchmal übergangen werden müssen, weil die Teilnehmer\*innen sich für andere Objekte mehr interessieren, ist dabei Teil des Formats.



## ERKENNTNISSE AUS DER PRAKTISCHEN UMSETZUNG

Bei der Durchführung zeigte sich schnell, dass der Altersunterschied von 20–25 Jahren zwischen Betreuer\*innen und Besucher\*innen zu einer Disparität der angenommenen Vorkenntnisse führen kann. Anschauungsmaterial und Zitate aus Kinder- und Jugendbüchern sowie Kinderfilmen, die sich in den 1990er Jahren und um die Jahrtausendwende großer Popularität erfreuten, sorgten daher mehrfach für ratlose Gesichter bei den Kindern.

Hier gilt es natürlich auch die Zielgruppenorientierung der Literatur selbst zu beachten.



Dass Harry Potter und Percy Jackson zu Beginn des ersten Buches ihrer jeweiligen Buchreihe 11 und 12 Jahre alt sind, spiegelt sich auch in der Leserschaft wider. Es hat sich daher auch bei den Veranstaltungen gezeigt, dass in der Gruppe der Kinder bis 10 Jahre Kenntnisse über solche Buchreihen – oder deren Verfilmungen – wenn überhaupt nur rudimentär vorhanden sind. Dementsprechend musste das Material angepasst werden. Glücklicherweise gibt es literarische Dauerbrenner, die generationsübergreifend geläufig sind. Daher war auch den jüngsten Besucher\*innen klar, wer dafür verantwortlich ist, dass der großen Sphinx von Gizeh die Nase fehlt: Obelix natürlich.<sup>3</sup> Mit Hilfe dieses Klassikers von Goscinny und Uderzo gelang schließlich die Verknüpfung der Darstellung einer Sphinx auf einem lukianischen Gefäß mit dem Rätsel der Sphinx aus der Ödipus-Sage (Abb. 2).<sup>4</sup>

Was ebenfalls nicht unerwähnt bleiben sollte, ist, dass die Besucher\*innen auch Entdeckungen machten, die von den Entwickler\*innen des Konzepts nicht vorhergesehen worden waren. Beispielsweise wurde mehrfach die Beobachtung geäußert, dass auf einigen Keramikern Engel abgebildet seien. Ein interessanter Hinweis darauf, wie sehr unsere Assoziationen, trotz aller Säkularisierung, immer noch von christlicher Ikonografie geprägt sind. Denn selbstverständlich können auf vorchristlicher griechischer Keramik keine Engel im christlichen Sinn abgebildet sein. Vielmehr handelt es sich bei den geflügelten Wesen um die griechischen Gottheiten Nike und Eros (Abb. 3). Beide sind in der Antikensammlung mehrfach vertreten und kommen durch

Abb. 3: Eros überreicht einer Frau einen Kranz, Hydria (Wassergefäß), vermutlich Apulien, 340–320 v. Chr., Ton, rotfigurige Maltechnik, weiße und gelbe Deckfarbe; H 33 cm, Dm 24,5 cm, Inv. Nr. Cg 358. (© Reiss-Engelhorn-Museen, Foto: Maria Schumann)

die Verbindung von menschlicher Gestalt, buchstäblich göttlicher Schönheit und Flügeln unserer Vorstellung von Engeln durchaus nahe. Ein anderes Beispiel sind die Diskussionen, die sich unter den Teilnehmer\*innen über die Darstellung von „Meermenschen“ entwickelten. Die in der Antikensammlung der Reiss-Engelhorn-Museen vertretenen Darstellungen von Mischwesen aus Mensch und Fisch, sind allesamt männlich und machten auf die Kinder einen bedrohlichen Eindruck. Wer den vierten Band der *Harry Potter*-Reihe kennt – oder die Verfilmung desselben –, der weiß, dass J.K. Rowling dieses Motiv der latent aggressiven Meermenschen<sup>5</sup> ebenso verwendet, wie das Motiv der schönen und hilfreichen Meerjungfrau.<sup>6</sup> Die Widersprüchlichkeit dieser beiden nebeneinander existierenden Motive führte zu zum Teil hitzigen Diskussionen, die in der scharfsinnigen Beobachtung eines jungen Teilnehmers gipfelten, dass auch in *Arielle*<sup>7</sup> nicht alle Meermenschen freundlich seien. Der nicht ganz zufällig Triton<sup>8</sup> genannte Vater der *kleinen Meerjungfrau* habe schließlich im Verlauf des Films auch mehrere Wutausbrüche. Gerade diese natürlich unter den Teilnehmer\*innen entstandene und reflektierte Auseinandersetzung über die Wiederverwendung antiker Mythen und Gestalten bestätigte die Entwickler\*innen in ihrer Hoffnung, durch die Veranstaltung ein möglichst nachhaltiges Interesse für die Auseinandersetzung mit der Antike wecken zu können.

Ein weiteres Beispiel für einen von den Entwickler\*innen nicht in diesem Ausmaß antizipierten Interessenschwerpunkt, war die Darstellung eines Pegasos auf dem Schild der Athena, die wiederum auf einer attischen Lekythos (antikes Salbölgefäß) abgebildet ist (Abb. 4). Dazu ist anzumerken, dass der Pegasos in den Kontext des Perseus-Mythos gehört, da er aus dem Körper der schlangenhaarigen Medusa geboren wird, nachdem Perseus selbige mit Hilfe des spiegelnden Schildes der Athena

Abb. 4: Athena mit Pegasos als Schildzeichen, Lekythos (Salbölgefäß), Athen, 470–460 v. Chr., Ton, rotfigurige Maltechnik, rote Deckfarbe; H 40,3 cm, Dm 13,7 cm, Inv. Nr. Cg 459. (© Reiss-Engelhorn-Museen, Foto: Maria Schumann)



geköpft hatte.<sup>9</sup> Athena – eigentlich Hauptmotiv der Lekythos – trägt den abgeschlagenen Kopf der Medusa in vielen Darstellungen als Teil ihres Panzers, der Aigis, auf der Brust. Dies wird in der hier besprochenen Darstellung als an der Schulter hochzüngelnde Schlangenköpfe nur angedeutet. Interessant dabei ist, dass der Pegasos selbst sowohl in der Antike als auch in der Gegenwart weitestgehend auf seine Rolle als fliegendes Reittier und Transportmittel beschränkt bleibt. Tiefergehende Reflexionen über seinen Charakter bleiben daher auf eine sehr abstrakte Ebene beschränkt. Trotzdem gab es in jeder Gruppe mehrere Teilnehmer\*innen, die ihn erkannten, benennen konnten und mehr über ihn erfahren wollten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Veranstaltungsreihe ein Erfolg war. Sowohl die Tatsache, dass alle Termine ausgebucht waren, als auch das Feedback der Teilnehmer\*innen haben gezeigt, dass das Interesse an der Antike und ihrer Rezeption auch bei jungen Museumsbesucher\*innen nach wie vor besteht. Auf Seiten der Betreuer\*innen war der Lerneffekt ebenfalls groß. Wie bereits dargelegt, genügt eine reine Rückbesinnung auf die eigene Kindheit und Jugend bei weitem nicht, um mit einer neuen Generation in einen Dialog zu treten. Dies gilt vor allem für eine 60–90-minütige Museumsführung, bei der die Betreuer\*innen auf gewisse Vor-

kenntnisse der Teilnehmer\*innen angewiesen sind. Selbst auf dem neuesten Stand zu bleiben, was populäre Jugendliteratur angeht, erwies sich daher für das vorgestellte Konzept als unerlässlich.

Leider hat der Ausbruch der Corona-Pandemie eine Weiterführung und -entwicklung des Konzepts bis auf Weiteres verhindert. Sicherlich wird aber – in hoffentlich nicht allzu ferner Zukunft – wieder eine Zeit kommen, in der junge Besucher\*innen mit ihren Taschenlampen auf die Suche nach Minotauren und Sphingen gehen können. ■

### ANMERKUNGEN

<sup>1</sup> Riordan, Rick, Percy Jackson. Diebe im Olymp, Hamburg <sup>4</sup>2011, S. 65.

<sup>2</sup> Die Erstausgabe des Werkes erschien zwischen 1838 und 1840 in drei Bänden. Im Rahmen der Veranstaltung wurde eine im Ueberreuter Verlag erschiene Ausgabe von 1997 verwendet.

<sup>3</sup> Goscinny, René, Uderzo, Albert, Asterix und Kleopatra, Nd. 2017, S. 21.

<sup>4</sup> Schwab, Sagen des Klassischen Altertums, S.201.

<sup>5</sup> Rowling, Joanne K., Harry Potter und der Feuerkelch, Hamburg <sup>6</sup>2002, S. 519f.

<sup>6</sup> Rowling, Harry Potter und der Feuerkelch, S. 484.

<sup>7</sup> *The Little Mermaid* ist ein Zeichentrickfilm der Walt-Disney-Studios von 1989. Der deutsche Titel lautet *Arielle – Die kleine Meerjungfrau*.

<sup>8</sup> Triton ist in der griechischen Mythologie ein Meeresgott und Sohn des Poseidon, der in der Tat oftmals als Mischwesen aus Mensch und Fisch dargestellt wird.

<sup>9</sup> Schwab, Sagen des Klassischen Altertums, S.43f.