

Sophokles bildgewaltig aktualisiert? Ödipus, Elektra und Antigone im Comic und Graphic Novel für Heranwachsende zur Bestätigung eines selbstbestimmten Menschenbildes

MICHAEL STIERSTORFER

Dieser Beitrag fokussiert ein Korpus von fünf aktuellen Adaptionen zum Ödipus-, Elektra- und Antigone-Mythos aus dem Sagenkreis um die Labdakiden und Tantaliden, denen jeweils eine Tragödie von Sophokles zugrundeliegt. Ein Vergleich dieser (post-)modernen Adaptionen mit den Versionen von Sophokles dient dem Nachweis, dass sich das von göttlicher Lenkung determinierte Menschenbild der Antike in ein (post-)modernes, selbsttätiges Bild gewandelt hat, in dessen Rahmen die mythologischen Protagonist*innen in den weltweit verbreiteten Comicbänden selbsttätig interagieren. In diesem Kontext ist bemerkenswert, dass Antigones Heldentat als Zeichen von individueller Freiheit und Feminismus in Zeiten der *Me-too*-Debatte umgedeutet wird. Summa Summarum erscheint also der antike Determinismus des Menschen aufgelöst zugunsten einer Affirmation eines modernen selbstbestimmten Menschenbildes, das jedoch das antike Wertesystem unterwandert.

Schlagwörter: Sophokles, Ödipus, Elektra, Antigone, Antike im Comic, Graphic Novel, selbstbestimmtes Menschenbild, Me-Too-Debatte

Sophocles updated in stunning visuals: Oedipus, Electra and Antigone in young readers' comics and graphic novels as confirmation of human self-determination

This essay focuses on a corpus of five current adaptations of the mythical narratives about Oedipus, Electra, and Antigone, which are part of the mythical megatext concerning the Labdacids and Tantalids. For this topic Sophocles' tragedies serve as a basic structure and hypotexts. Consequently these postmodern works are compared with the versions presented by Sophocles in order to reveal the tendency to replace the image of an ancient life determined by gods with a self-determined life in (post-)modern times. In this context the mythical protagonists of the analysed comics and graphic novels act as free and independent human beings who make decisions on the basis of their own free will. What is also remarkable in this corpus is that Antigone's heroic achievements are reinterpreted as a sign of individual freedom and feminism in the context of the *me-too* debates. In these texts, the ancient determinism of mankind is dissolved in order to create a modern and self-confident idea of human beings, which undermines the dominant values of antiquity.

Keywords: Sophocles, Oedipus, Electra, Antigone, antiquity in comics, graphic novels, self-determined humanity, Me-too-debate

Neue Hochphase an Mythenadaptionen in der KJL und im Comic seit dem Millennium

Griechisch-römische Mythen tauchen ungefähr seit dem 18. Jh. in unterschiedlichen Adaptionenformen als Nachschlagewerke, Nacherzählungen und später als transformationsoffene Strukturvorlagen in der internationalen (fantastischen) Kinder- und Jugendliteratur auf und prägen diese noch heute als transformationsoffenes Kulturgut. Seit dem Millennium und dem Erscheinen der weltweit erfolgreichen *Percy-Jackson*-Serie (Riordan 2004-2017), deren Universum in einigen Nachfolgeserien wie *Die Abenteuer des Apollo* (Riordan, seit 2017) noch immer aktuell bleibt, erfahren Mythenadaptionen für Kinder- und Jugendliche eine neue Hochphase, in der mythologische Elemente spielerisch-eklektisch in einen modernen Kontext rücken (vgl. Stierstorfer 2017, 21ff., Janka und Stierstorfer 2017, 15ff. und Heber 2013, 133-139). Antike Sujets spielen seit jeher auch eine große Rolle in Comics, vor allem in den weltbekannten Marvel- und DC-Superhelden-Reihen, wie etwa Pitcher (2009, 28) konstatiert, der darauf verweist, dass die Superhelden oftmals einem antiken Kontext entnommen sind:

In particular, it becomes clear that references to the ancient world cluster in particular contexts and story-types. Some of these are predictable. It is unsurprising that references to the ancient world in the universe of DC comics cluster around the person of Wonder Woman, whom the gods shaped from clay to be the daughter of Hippolyta the Queen of the Amazons and the champion of Pallas Athene. Others are less obvious. Perhaps the most striking of these clusters occurs around the concept of magic.

Als prominente Beispiele für Figuren, die der griechisch-römischen Antike entstammen, nennt Pitcher Wonder Woman und deren Mutter Hippolyta. Er verweist zudem auf viele übernatürliche Elemente, die auf antikes Sagengut zurückgehen. Auch im Folgenden werden (Super-)Helden, die auf antiken Vorlagen fußen, eine große Rolle spielen. Dieser Beitrag fokussiert nämlich ein Korpus von fünf aktuellen Adaptionen zum Ödipus-, Elektra- und Antigone-Mythos aus dem Sagenkreis um die Labdakiden und Tantaliden mit den Versionen des attischen Tragödiendichters Sophokles als Basis. Ein Vergleich dieser (post-)modernen Adaptionen mit denen von Sophokles dient dem Nachweis, dass sich das von göttlicher Lenkung determinierte Menschenbild der Antike in ein (post-)modernes, selbsttätiges Bild gewandelt hat, in dessen Rahmen die mythologischen Protagonisten in den weltweit verbreiteten Comicbänden selbsttätig interagieren. Zur Verifizierung dieser These werden die Rezeptionsstrategien bei der Adaption der folgenden Sagenelemente exemplarisch analysiert: die Geburt des Ödipus, Ödipus und die Sphinx, Elektras Rache und Antigones Ungehorsam.

Als zeitgenössische Materialgrundlagen dienen vier Adaptionen für Kinder und Jugendliche: Zunächst steht der Mythos um die Geburt des Ödipus am Beispiel der satirischen Graphic Novel *Ödipus in Korinth* (vgl. Sfar und Blain [2011]) im Zentrum, in dem Sokrates, der Halbhund, als Retter des Ödipus vor dem gott-

verhängten Schicksal auftritt. In einem zweiten Schritt wird der Mythos um den Sieg des Ödipus über die perfide Sphinx am Beispiel des Comics *Fabelhaftes Entenhausen. Auf zu Abenteuern mit Einhörnern, Drachen und Trollen!* (vgl. Höpfer et al. 2018) aufgegriffen, der Tick, Trick und Track als Sieger über ein mythisches, gottgesandtes Wesen inszeniert, die dieses sodann als fliegendes Vehikel für eine Fantasy-Heldenreise funktionalisieren. Des Weiteren rückt dieser Beitrag den Elektra-Mythos am Beispiel der berühmt-berüchtigten *Elektra* von Marvel (Miller und Janson 2018, unpag.) in den Mittelpunkt, in dem die Figur der Elektra als emanzipierte Kopfgeldjägerin, die für ihren Zorn ein Ventil gefunden hat, auftritt. Schließlich erfolgt eine Untersuchung des Antigone-Mythos am Beispiel von *Sophocles' Antigone* (Wolf, Rao und Roy 2001/2006) und von *Antigone* (Vieweg 2019). Anhand dieser aktuellen Medien lässt sich konstatieren, dass Antigones Heldentat als Zeichen von individueller Freiheit und Feminismus in Zeiten der *Me-too*-Debatte umgedeutet wird.

Zunächst sei der Frage nachgegangen, warum die Darstellungen von antiken Sujets im Comic international seit jeher so beliebt sind. Hierzu stellt Kaelin fest, dass die Rückgriffe auf bereits bekannte und altbewährte Themenfelder den Comic-Zeichnern und -Textern als Inspirationsquelle dienten, um die antiken Stoffe in actiongeladene Heldenreisen umzuwandeln:

Sicher spielt die Ökonomie eine Rolle: Der Griff nach bereits vorhandenen Erzählungen ist sicher einfacher, als sich neue auszudenken. Geschichten und Mythen der Welt werden nach brauchbarem Material durchforstet, ausgeschlachtet und dem actionhungrigen Publikum vorgesetzt, dadurch aber auch näher gebracht. (Kaelin 1999, 87)

Diese Einschätzung liefert auch eine Erklärung für die noch immer anhaltende Hochphase an Mythenadaptionen in der aktuellen Kinder- und Jugendliteratur, in der Autorinnen und Autoren Versatzstücke aus der Mythologie je nach Inszenierung der Heldenreise und des Plots entlehnen und spielerisch-eklektisch in moderne Kontexte setzen (vgl. Stierstorfer 2017, 21ff.). Auch Giesa und Ronnenberg sind davon überzeugt, dass die antike Mythologie vielschichtige Geschichten als Narrativ für moderne Texte bereithält. Wie Kaelin fokussieren auch sie die zahlreichen antiken Sujets, die Comics aufgreifen, und verweisen neben der Mythologie auch auf die Historie:

Superman, der sich mit griechischen Göttern herumschlagen muss, Asterix, der an den Olympischen Spielen teilnimmt, oder Goofy, der das alte Rom besucht: die Antike ist immer wieder Stofflieferant für Comics gewesen. Dass die Thematik in jüngerer Zeit eine Renaissance erlebt, zeigt nicht zuletzt das wachsende Interesse der Forschung. Als eigener Bereich neben historisch inspirierten Comics ist vor allem die antike Mythologie hervorzuheben, die ein reiches Reservoir an Vorlagen für das graphische Erzählen bietet. (Giesa und Ronnenberg 2017, 211)

Zudem stellt die populärkulturelle Rezeption von antiken Mythen in Comics nach Ax ein Forschungsgebiet dar, das trotz der vielfältigen und beharrlichen Präsenz

in der Populärkultur vor dem Millennium noch nicht ausreichend untersucht wurde:

Die genannten Beispiele [= illustrierte Ausgaben der *Aeneis*, der *Ilias* und *Odyssee*; Anm. M.S.] zeigen jedenfalls einen wichtigen Trend in der derzeit bereitwilligen öffentlichen, eher außeruniversitären Rezeption insbesondere der römischen Antike, von dem die wissenschaftliche Latinistik und Alte Geschichte bisher m.M.n. viel zu wenig Notiz genommen hat. Hier kündigt sich allerdings in jüngster Zeit eine deutliche Kehrtwende an. (Ax 1999, 146)

Auch diese Studie soll dazu beitragen, die Antikenrezeption in der Populärkultur noch fundierter zu würdigen und das Innovationspotenzial von antiken Stoffen zu spezifizieren. Antikenhaltige Adaptionen in den Medien der Comics und Graphic Novels tragen zudem zu einer Popularisierung der Antike in der breiten erwachsenen Bevölkerung, aber auch bei Heranwachsenden bei. Hierbei geht der Verfasser auch auf das den Adaptionen inhärente Wertesystem ein, das mit der antiken Version wenig gemein hat.

Bei der Fülle an antikenhaltigen Comics stellt sich indes die Frage, welche Funktionen diese Werke neben Unterhaltung und/oder Eskapismus noch erfüllen können. Hellmich und Lindner sind davon überzeugt, dass derartige Comics eine wichtige didaktische Aufgabe für Kinder erfüllen, wie sie am Beispiel von lateinischen Caesar-Comics belegen. Hellmich stellt in diesem Kontext die positive Eignung von Comics als motivierende Heranführung von Heranwachsenden an antike Themenfelder im Unterricht heraus: „Der Comic als bekanntes und beliebtes Medium soll einen freundlichen und entspannten Einstieg gewährleisten“ (Hellmich 2014, 32). Auch Lindner verweist auf den großen didaktischen Nutzen von Antikencomics als Zugangshilfen zu antiken Sujets und bezeichnet hochwertige antikenhaltige Comics zu Recht als vielschichtige Kunstwerke:

Lehren mit Comics? Noch immer erzeugt die Idee, altsprachliche oder althistorische Kenntnisse mit Comics zu vermitteln, in der Zunft ein gemischtes Echo. Zur Aufheiterung vor den Ferien darf es mal *Asterix* sein. Mutigere versuchen sich etwa an Frank Millers *300* oder dem ambitionierten Homerprojekt *Age of Bronze* von Eric Shanower. Nur mangelt es allzu oft an Zeit und Medienkompetenz, um die volle Leistungsfähigkeit des Materials zur Geltung zu bringen. Ein guter Antikencomic ist ein vielschichtiges Kunstwerk und erfordert einige Einarbeitung. (Lindner 2014, 39)

Gerade Lindners Beispiele für renommierte antikenhaltige Comics zeigen, dass es brauchbare Titel für didaktische Zwecke gibt, welche jedoch nicht selten aufgrund von Zeitmangel in Bildungsinstitutionen übergangen oder nur stiefmütterlich behandelt werden. Diese Einschätzung kann ich aus Sicht des Praktikers unterstützen. Die deutschen bzw. näherhin die bayerischen Lehrpläne sind noch immer sehr dicht mit Listen von lernstoffbezogenen Kompetenzerwartungen bestückt und lassen wenig Spielraum für eine ausführliche Beschäftigung mit Rezeptionsdokumenten.

Im Folgenden sind jeweils zunächst die dominanten inhaltlichen Merkmale eines Mythos nach dem weit verbreiteten Lexikon von Tripp (vgl. 1974/2012, 7ff.) angegeben, die sodann als Standardversion die Grundlage dafür bieten, um den Inhalt des antiken Mythos mit der modernen Version zu vergleichen. Dieses Verfahren soll letztlich Rückschlüsse ermöglichen, ob und weshalb bestimmte Merkmale weggelassen oder verändert werden und inwieweit dieser Befund im Zusammenhang mit jeweils vorherrschenden Werte- und Normensystemen steht.

Die Geburt des Ödipus zwischen Determinismus durch die Götterwelt und Selbstbestimmung

Nach der etwa in Sophokles' *Oidipus Tyrannos* kanonisierten Version weist der Ödipus-Mythos folgende Merkmale auf:

1. Orakelspruch für Laios, dass er von seinem Sohn getötet werde
2. Aussetzen des Sohnes
3. Durchstoßen der Fersen
4. Aufnahme von Ödipus durch Polybos, den König von Korinth, und dessen Frau Merope
5. Orakelspruch für Ödipus, dass er seinen Vater töten und mit der Mutter in Schande leben werde
6. Verlassen der Zieheltern durch Ödipus (vgl. Tripp 1974/2012, 384)

Nun stellt sich die Frage, auf welche Weise die Sage um die Geburt des Ödipus im Comic für Jugendliche und Erwachsene namens *Sokrates der Halbhund. Ödipus in Korinth* (2011) von Sfar und Blain bildlich umgesetzt ist. In dieser bislang dreiteiligen Serie wird der Hund Sokrates fokussiert, der – gemäß seinem sprechenden Vornamen – philosophische Reflexionen über das Leben antiker Heroen aus moderner Sicht anstellt. So begleitet er in den ersten beiden Bänden Herkules, der eigentlich sein Herrchen war, und Odysseus. Sokrates verlässt Herkules jedoch und geht seine eigenen Wege, da dieser grob und unfreundlich zu ihm ist. Im erwähnten Band 3 möchte er das Baby Ödipus vor dem grausamen Schicksal, das Zeus verhängt hat, retten und sich mit ihm ein neues Herrchen mit philosophischen Ansichten großziehen. Indem er Ödipus zu einer selbstbestimmten Existenz verhelfen möchte, stellt auch er sich die Frage, ob er eine eigenständige Existenz ohne sein „Herrchen“ Herkules führen kann. Auf diese Serie und deren Potenzial, antike Mythen auf parodistische Weise zu variieren, verweisen bereits Giesa und Ronnenberg:

Die Mythologie dient den Sokrates-Autoren einerseits als Folie für ihre von Zoten und schwarzem Humor durchzogene Parodie, andererseits greifen sie verschiedene Mythen auf und verknüpfen diese Fäden intelligent zu neuen Erzählungen ganz eigenen Zuschnitts. [...] Der Comic will kein Mythos sein, sondern versteht sich eben in der Tradition des humoristischen Abenteuercomics. (Giesa und Ronnenberg 2017, 220)

Aus diesem Zitat geht klar hervor, dass Giesa und Ronnenberg die Serie um Sokrates, den Halbhund als hochwertiges Rezeptionsdokument erachten, da die Autoren durch das Neuarrangement der verschiedenen mythologischen Versatzstücke einen parodistisch akzentuierten Plot kreieren. Im gerade erwähnten Band dienen die antiken Handlungsstränge dazu, um durch originelle Verknüpfung eine neue Heldenreise nach dem Modell von Campbell (vgl. 1953/2011, 38ff.) zu etablieren. In dieser Version erhält der Vater von Ödipus die Prophezeiung, dass sein eigener Sohn ihn töten und mit der eigenen Mutter Sex haben wird, von einem weiblichen Orakel, das ikonographisch Ähnlichkeiten mit Pythia-Darstellungen auf rotfigurigen Vasen aufweist. Denn es steht in wallender Kleidung vor einem rauchenden Dreifuß, der als ein kultischer Gegenstand geläufig ist. Sodann befiehlt der König, das Kind zu erdolchen.

Der Wächter kann sich jedoch zu dieser Gräueltat nicht überwinden und bindet das Kind an einem Ast fest. Dort hängt es kopfüber als ein hilfloses, kreischendes Bündel (vgl. Sfar und Blain 2011, 3f.). Sokrates findet das schreiende Kind, als er herrenlos durch den zwischen Theben und Korinth gelegenen Wald eilt. Als er im Begriff ist, das Kind zu retten, erscheint ihm Zeus und warnt ihn davor, dass das Kind ein schlimmes Los haben wird. Darauf antwortet der Halbhund, dass es für ein „kritisches Denken“ (Sfar und Blain 2011, 9, Panel 3, Bild 1) wichtig ist, dass die Menschen selbstständige Gedanken entwickeln. Darauf antwortet Zeus, dass eine Lebensrettung von Ödipus mit einer griechischen Tragödie „mit allem drum und dran“ (Sfar und Blain 2011, 9, Panel 3, Bild 2) verbunden sei. Auch wenn Sokrates diese Anspielung nicht versteht, so eröffnet sich doch für den tragödienkundigen Leser die polyvalente Lesart, dass gerade Sophokles die Ödipus-Sage als Tragödie auf die Bühne brachte, die Aristoteles als Musterbeispiel einer tragischen Analysis schätzte. Sodann begehrt Sokrates aus modernsozialwissenschaftlicher Perspektive gegen dieses antike Menschenbild des „Determinismus“ (Sfar und Blain 2011, 10, Panel 1, Bild 2) auf und setzt diesem die psychologisierende Auffassung entgegen, dass die Erziehung eines Kindes entscheidend für dessen Verhalten ist. Folglich begleitet er das Baby Ödipus nach dessen Rettung durch den König von Korinth als Erzieher. Im Laufe des Bandes führt Sokrates sein Streitgespräch über die Vorbestimmtheit des menschlichen Schicksals fort, und es bleibt am Ende von Band 3 offen, ob Sokrates mit seiner Erziehung von Ödipus Erfolg hat, sodass er auf dem Weg der Mythenkorrektur u.U. seinem Schicksal sogar entfliehen kann.

Vergleicht man beide Versionen des Mythos, so wird evident, dass in diesem das Motiv des Durchstoßens der Fersen wegen Tabudarstellung der Gewalt an Kindern ausgespart bleibt. Stattdessen sind die gefesselten Füße des Babys Ödipus mit grauer Farbe dargestellt, um auf dessen sprechenden Namen „Schwellfuß“ anzuspieren. Die graue Farbe verdeutlicht hier die Blutleere der Füße, die durch das Seil vom Blutkreislauf abgetrennt werden. Diese Version stellt den tollpatschigen Protagonisten Sokrates in den Mittelpunkt, der Ödipus mit auf eine abenteuerliche Reise durch Griechenland nimmt. Somit weist diese Adaptation des Ödipus-Stoffes für junge Erwachsene die Struktur der vorher erwähnten Heldenreise nach Campbell auf, bei welcher der Ödipusmythos und die Geburt

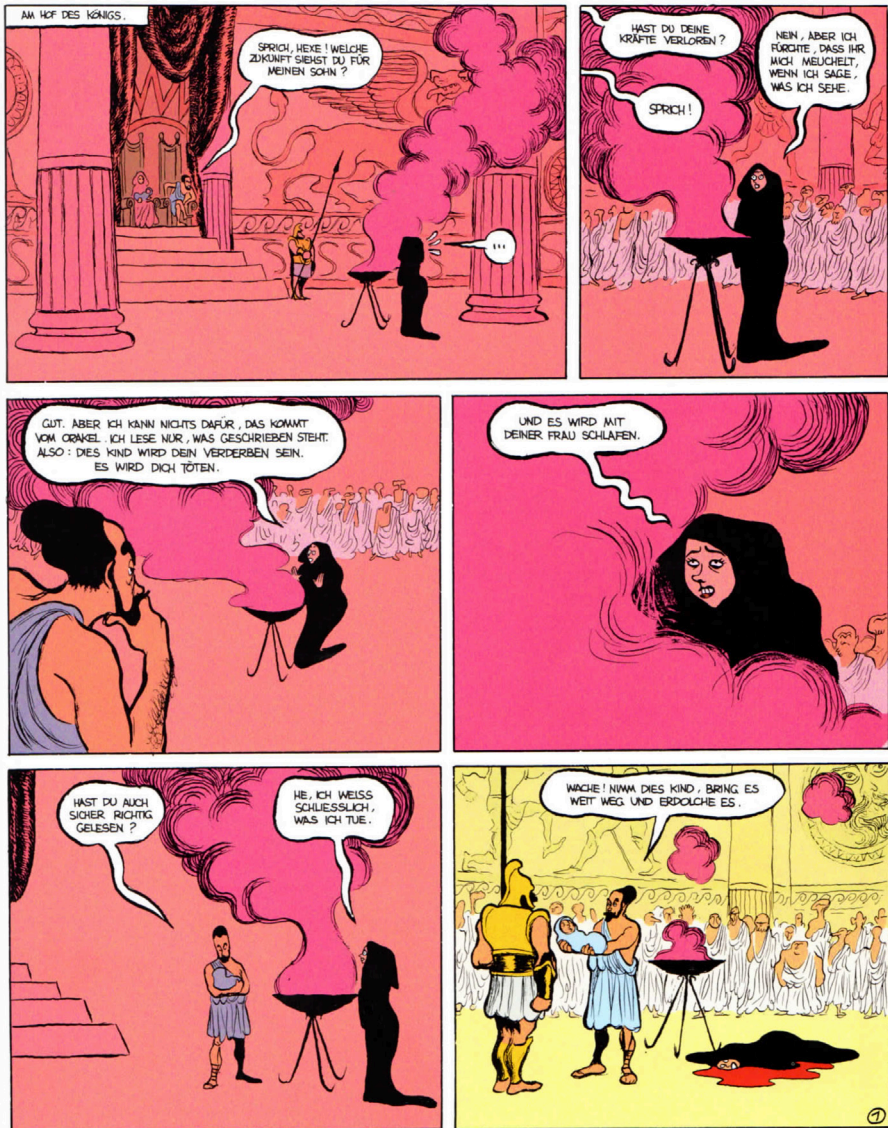


Abb. Comic Sokrates Halbhund Ödipus

dieses tragischen Helden als Motiv nur als eine weitere Station der gefährlichen Reise des Protagonisten Sokrates fungiert. Der problematisierte Determinismus der antiken Tragödie mit ihrer delphischen Religiosität weicht einem modernen und selbstbestimmten Menschenbild, indem Sokrates dem Pantheon und allen voran Zeus beweisen möchte, dass nicht die Götter, sondern der Mensch selbst über sein Leben bestimmt. Diese postmoderne Version bleibt insgesamt nah am mythischen Geschehen, indem es alle eingangs zitierten Merkmale in teilweise modifizierter Form transportiert. Jedoch sind die Namen des Vaters von Ödipus und die der Zieheltern unerwähnt, da diese keine zentrale Rolle für die Heldenreise des Sokrates spielen. Hinzuerfunden wird das phantastische Element, dass Zeus immer wieder durch die Beseelung von Bäumen Kontakt mit der menschlichen Ebene aufnimmt und somit der Streit zwischen Selbst- und Fremddeterminismus immer wieder mit neuen Facetten zwischen Zeus und Sokrates ausgetragen wird. So erhält der Comic eine zusätzliche Dimension zur Klärung der Frage, was bei der Existenz eines Menschen zur Formung seines Charakters überwiegt: die Abstammung oder die Erziehung. Eine eindeutige Antwort darauf gibt der polyvalente und von intellektuellen Anspielungen auf andere Göttermythen um Zeus geprägte Comic wohl bewusst nicht, um eine eindimensionale Lesart zu vermeiden.

Der Sieg über die Sphinx als Indikator für die Selbstbestimmtheit von Kindern

Der griechische (Anti-)Heros Ödipus ist jedoch nicht nur für seine Schandtaten berühmt, sondern er hat auch die Stadt Theben von einem mörderischen Unwesen namens Sphinx befreit. Nach Sophokles' Version enthält die Sage folgende zentrale Merkmale:

1. Belagerung der Stadt Theben
2. Stellen des Rätsels
3. Auffressen des Rätselnden bei falscher Antwort
4. Sphinx als Mischwesen aus Frau...
5. ...Löwe und Vogel
6. Lösen des Rätsels durch Ödipus
7. Sturz der Sphinx in den Tod
8. Ödipus als neuer König von Theben
9. Vermählung des Ödipus mit der Mutter Iokaste (vgl. Tripp 1974/2012, 384f.)

Diesen Mythos um Ödipus' Sieg über die Sphinx greift prominent das beliebte *Micky-Maus*-Universum von Walt Disney auf, genauer gesagt der Comic *Fabelhaftes Entenhausen. Auf zu Abenteuern mit Einhörnern, Drachen und Trollen!* (Höpfner et al. 2018). Hier taucht die Sphinx in dem Kapitel *Insel der Mythen. Drachendrama* auf: Tick, Trick und Track erkunden auf eigene Faust mit Pegasus Peggy eine sagenhafte Insel. Donald und Onkel Dagobert fliegen ebenfalls dorthin, um die

drei zu suchen. Denn „sie vermuten die Jungen auf jener Insel, die von Wesen aus der griechischen Göttersage bevölkert ist...“ (ebd., 40). Die drei Kinder Tick, Trick und Track haben auf der Exkursion wiederum Daisy und Minnie verloren. Als sie verspielten Trollen hinterherlaufen, die offensichtlich das Reisegepäck von Minnie und Daisy entwendet haben, versperrt ihnen plötzlich die Sphinx den Weg. Sie hüpfte hinter einem Felsvorsprung hervor und ruft: „Keinen Schritt weiter, Fremde. Bevor ihr geht, müsst ihr mein Rätsel lösen“ (ebd., 71, Panel 3, Bild 1-2). Sodann betont die Sphinx, dass sie das originale Fabeltier sei und „kein billiger Nachbau aus Ägypten“ (ebd., 71, Panel 4, Bild 1). Hierbei spielt die Sphinx offensichtlich nicht nur auf die in Wirklichkeit viel ältere Sphinx von Gizeh (3. Jt. v. Chr.) an, sondern auch auf die vielen Souvenirläden und -händler in Luxor und ganz Ägypten, wo nicht selten minderwertige Kopien der Sphinx u.a. aus Basalt erworben werden können. Sodann stellt sie den Kindern ihr altbekanntes Rätsel, welches Lebewesen morgens auf vier, mittags auf zwei und abends auf drei Beinen gehe, worauf die Antwort ‚der Mensch‘ ist. Tick, Trick und Track reflektieren in einem Gespräch, dessen Flüsterton durch eine gestrichelte Sprechblase angedeutet ist, sodass es die Sphinx nicht hört, dass sie die Antwort des Rätsels aus dem Geschichtsunterricht kennen. Hierbei ist als problematisch zu erachten, dass Mythos und Historie verwechselt werden, sodass bei den Heranwachsenden der Eindruck entstehen könnte, dass die Sphinx eine historische Figur und nicht ein mythologisches Fabelwesen sei. Sodann gehen die drei Enten den Deal mit der Sphinx ein, dass sie ihnen bei der Verfolgung der Trolle behilflich ist, wenn sie das Rätsel lösen. Nachdem die Kinder das altbekannte Rätsel gelöst haben, indem jeder der drei eine Phase der Entwicklung des Menschen bildlich nachahmt, was für die Leserschaft offensichtlich einen humorvoll-einprägsamen Effekt haben soll, funktionalisieren sie die Sphinx als Vehikel, um zur Trollhöhle zu gelangen (vgl. ebd., 72, Panel 1-3). Dort finden sich neben Daisy und Minnie auch zahlreiche andere Fabelwesen aus der antiken Mythologie, wie z.B. ein Greif, ein Zentaur, ein Pegasus und ein Zyklop (vgl. ebd., 74f.). In dieser Adaption bleiben also nur vier Elemente teilweise erhalten: Das Motiv der Belagerung bleibt gleich. Jedoch belagert die Sphinx nicht die Stadt Theben, sondern einen Felsvorsprung auf einer polymythischen Insel. Wie in der Standardversion stellt sie die Rätselfrage und ist als Mischwesen aus Frau, Löwe und Vogel inszeniert. Das Rätsel wird sodann zwar nicht von Ödipus, aber durch Tick, Trick und Track ohne große Mühe gelöst. Somit handelt es sich um eine kindliche Ermächtigungsfantasie, dass Heranwachsende, welche die Zielgruppe des Comics bilden, gefährliche Fabelwesen dominieren. Hier ist der Mythos als ein Besuch einer sagenhaften Insel, auf der sich ein Konglomerat von Fabelwesen befindet, dargestellt. Die Sphinx bleibt zunächst auf eine Wächterfigur reduziert und wird sodann domestiziert und zu einem Vehikel als „Flug-Taxi“ umfunktionalisiert, das den Helden als schnelles Fortbewegungsmittel dient, damit sie die Troll-Höhle und damit auch Daisy und Minnie finden. Dies dient der Spannungssteigerung im fantastischen Plot in Gestalt einer weiteren Bewährungsprobe für Tick, Trick und Track. Da es sich um eine Version von Disney handelt, bleibt jede Form der Brutalität und Sexualität ausgespart: Die Figur des Ödipus erwähnen die Autoren nicht, um das mit dieser Figur verbundene

Inzestmotiv Kindern zu ersparen. Ebenso wenig thematisieren die Verfasser das Auffressen von Menschen, die das Rätsel nicht lösen konnten, durch die Sphinx und den brutalen Todessturz der Sphinx.

Die Anspielung auf die ägyptische Sphinx, welche viele Heranwachsende u.a. aus dem Comic *Asterix und Kleopatra* (Gosciny und Uderzo 1965) oder aus zahlreichen Dokumentationen über Ägypten kennen, familiarisiert dieses Fabelwesen für unkundige Leser*innen. Außerdem wird die Sphinx nach ihrer Bezwingung auf eine fantastische Helferfigur reduziert und mit Pegasus überblendet (vgl. Stierstorfer 2017, 269-279). Dadurch, dass die drei Enten die Sphinx nach ihrem Willen kontrollieren, zeigt sich auch hier ein selbstbestimmtes Menschenbild, das den Determinismus der antiken Tragödie ablöst.

Elektra als selbstbestimmte Heroine, die ihren Hass durch Liebe überwindet

Eine solche anthropozentrische Adaptionsweise findet sich auch im Marvel Comic *Elektra* (Miller und Janson 2018). Dieser bezieht sich neben anderen antiken Vorlagen auf die gleichnamige Tragödie von Sophokles, welche folgende zentrale mythologische Merkmale aufweist:

1. Elektra als Tochter von Klytaimnestra und Agamemnon
2. Trauer und Hass wegen der Ermordung des Vaters
3. Rache an Klytaimnestra und deren Liebhaber Aigisth für den Mord
4. Opferung der Iphigenie durch Agamemnon (als Vorgeschichte)
5. Chrysothemis als beschwichtigende Schwester der Elektra
6. Vergeltung durch Orestes, der Klytaimnestra und Aigisth ermordet (vgl. Tripp 1974/2012, 170)

In der Marvel-Adaption agiert Elektra als Kopfgeldjägerin und Ninja-Kämpferin. Sie versinkt nach dem Mord an ihrem Vater in Hass und Trauer und nutzt Verbrecherjagd als Ventilfunktion. Dabei verliebt sie sich in Daredevil, dessen Vater ebenso wie ihr eigener ermordet worden ist. Beide kämpfen über unzählige Bände nebeneinander und miteinander und führen dabei sogar noch eine On- und Off-Beziehung. Der gerade erwähnte Sammelband, der Auftritte von Elektra in ihrer eigenen bzw. in der *Dare-Devil*-Reihe bündelt, bietet auf den letzten vier Seiten einen Überblick über Geschichte und Entwicklung der Figur Elektra Natchios, bei Marvel Tochter eines ermordeten griechischen Botschafters. Dieses Ereignis wird in Anspielung an die zahlreichen Elektra-Dramen als „Tragödie in ihrer Kindheit“ (ebd., unpag.) bezeichnet. Dabei findet auch ihr Bruder Orest(ez) Erwähnung, der bei Marvel aus Eifersucht und aufgrund seiner irrtümlichen Vermutung, dass die Mutter dem Vater fremdgegangen ist, ein Killerkommando anheuert. Bei deren Helikopterangriff wird die Mutter Christina getötet und der Vater verletzt. Nach einer psychischen Erkrankung lässt sich Elektra von einem Meister der Kampfkunst ausbilden. Jahre später nehmen Terroristen Elektra und ihren Vater Hugo als Geiseln. Mithilfe von Daredevil kann sie diese besiegen,

doch in den Wirren des Gefechts tötet ein Polizist ihren Vater. Psychisch am Boden schließt sich Elektra einer Sekte an, der sie später wieder entkommt, und arbeitet sodann als Söldnerin, um Verbrecher und Diktatoren zu eliminieren (vgl. ebd., unpag.). Im Band *Daredevil... Meets Power Man & Iron Fist* (Nr. 178), der Teil des gerade zitierten Sammelbandes ist, heißt es, dass die Ninjutsu-Kopfgeldjägerin ihrem Hass nicht nachgeben wird, sondern dass die Liebe zu Matt alias Daredevil trotz deren zahlreicher Beziehungsdifferenzen das letzte Wort haben wird. Somit emanzipiert sich Marvels Elektra von ihrem in der antiken Tragödie qua Geschlechterfluch vorbestimmten unüberwindlichen Hass im Rahmen des Fluchs der Tantaliden und kann sich zumindest teilweise der Liebe widmen, die hier als Heilmittel gegen Hass verkauft wird. So küsst sie Daredevil im Laufe der Comic-Reihe immer wieder (vgl. ebd., unpag.). Diese Version transportiert nur drei Merkmale und diese auch nur teilweise: Die Trauer und der Hass wegen des ermordeten Vaters flammen immer wieder auf und stehen im Gegensatz zur Liebe, die Elektra für Matt empfindet. Dies ist die Basis eines spannenden Plots. Die Rache an der Mutter initiiert hier in erster Linie Orest(ez), ohne dass Elektra ihn anstiftet, wobei sich herausstellt, dass die Mutter gar nicht untreu war. Somit ist deren Bild positiver gezeichnet als bei Sophokles und den anderen griechischen Tragikern. Auch Elektras Image erscheint aufgewertet, da sie niemanden mit dem Mord an der Mutter beauftragt hat. Zwar ist ihr Beruf als Auftragskillerin als durchaus problematisch zu erachten, jedoch eliminiert sie ausschließlich brutale Unmenschen. Nichtsdestoweniger übt sie permanent Selbstjustiz, was aus modern-demokratischer Sichtweise als untragbar zu bewerten ist. Elektra zeigt sich zudem als sich weiterentwickelnde Heroine (vgl. auch Steinmeyer 2004, 153), deren innerer Hass durch aggressive Kämpfe gegen Verbrecher nach außen getragen wird. Es finden sich auch weitere (typisch postmoderne parodistische) Reminiszenzen an die Antike: Neben dem griechischen Nachnamen Natchios und der fragmentierten Familiensituation (vgl. Stierstorfer 2017, 380-394) als Tochter eines ermordeten griechischen Botschafters hat Elektra einen Hund namens Agamemnon besessen (vgl. Steinmeyer 2007, 145), der bei einem Anschlag auf sie zu Tode kam. Trotz der lockeren Anbindung an die Antike konstatiert Steinmeyer (2007, 153), die sich mit der Figur der Elektra nicht nur als Comic-Heldin, sondern auch als Film-Ikone auseinandergesetzt hat, dass diese Version von Marvel als kulturell gewinnbringend beurteilt werden kann:

Selbst eine verwässerte Version des ursprünglichen Elektra-Stoffes kann eine positive Nebenwirkung haben, weil sie andere Kreise erreicht, die sich normalerweise wohl nicht mit antiken Themen beschäftigen würden, und vielleicht im Laien die Neugierde weckt, etwas über diesen seltsamen Namen zu lernen.

Adaptionen tragen also ihrer Meinung nach zu einer Popularisierung der Antike in der breiten Bevölkerung, aber auch bei Schülerinnen und Schülern bei. Dieses Potenzial sollte für einen zeitgemäßen und motivierenden Unterricht über die Antike nicht unberücksichtigt bleiben. Zugleich betont Steinmeyer (vgl. 2007, 144f.), dass sich mehr explizite und implizite Bezüge als gedacht zwischen der

Version von Sophokles und Marvel finden, sodass sich die moderne Version als Vergleichsfolie für die Beschäftigung mit der antiken Tragödie anbietet, um Heranwachsenden zu demonstrieren, wie zentral eine Kenntnis der antiken Mythen zum tiefgehenden Verständnis der aktuellen Populärkultur ist.

Antigone als selbstbestimmte Heroine, die sich von einem Patriarchen nicht den Mund verbieten lässt

Als Letztes sei noch auf die Tragödie um Antigone, die Tochter des Ödipus, eingegangen. Die Standardversion dieses Mythos weist folgende Merkmale auf:

1. Antigone als Tochter des Ödipus und Schwester von Eteokles, Polyneikes und Ismene
2. Verbot des neuen Königs Kreon,
3. den getöteten Bruder Polyneikes als Landesverräter zu bestatten
4. Bitte der Schwester Ismene an Antigone, sich an das Gesetz zu halten
5. Widersetzen und Einleitung des Bestattungsrituals durch die fromme Antigone
6. Verrat durch Wächter und Hinführen zu Kreon
7. Verurteilung Antigones zum Tod durch lebendiges Begraben durch Kreons Urteil
8. Prophezeiung des Teiresias, dass Familienmitglieder des Kreon sterben werden
9. Selbstmord von Antigone, deren Verlobtem Haimon und deren Mutter Eurydike (vgl. Tripp 1974/2012, 54f.)

Diesen tragischen Mythos greift die Adaption von Vieweg (2019) auf, welche für Jugendliche ab 16 Jahren und Erwachsene geeignet ist. Diese erzählt den Mythos in schwarz-weiß-Optik nach und aktualisiert ihn zugleich. Je näher die Sage an das blutige Ende mit den drei Selbsttötungen heranrückt, desto mehr rot verwendet auch dieser Graphic Novel mit ernstem Charakter. So findet sich auf Seite 7 bereits eine glühend rote Sonne über Theben, die mit zunehmender Bedrohung Antigones durch Kreon immer größer wird. Auch werfen Krähen die Leichenteile des unbestatteten Polyneikes durch die Lüfte, wobei das daraus entspringende Blut in dunkelrote Farbe getaucht ist. Die offensichtlich mit Kohlestift gezeichneten Panels erinnern leicht an die gängige Manga-Ästhetik und bewahren sich zugleich durch die ausdrucksstarke Mimik der Figuren, die im Gegensatz zum Manga nicht übertrieben und effekthaschend wirkt, etwas einzigartig Kunstvolles. Nach der für Dramen gängigen expositorischen Vorstellung der *dramatis personae* trifft Antigone auf ihre Schwester Ismene, die ihr berichtet, dass deren im Krieg gegen die Heimatstadt verstorbener Bruder Polyneikes nicht bestattet werden darf. Antigone befürchtet, dass er dann nicht in das Totenreich hinabsteigen kann, und rennt weinend davon. Als Antigone ihren Bruder mit einer dünnen Schicht Staub zu begraben versucht, wird sie von einem Soldaten entdeckt und bei Kreon verraten. Zuvor hatte er öffentlich verkündet, dass derjenige, der Polyneikes bestattet, mit dem Tode bestraft werde (vgl. ebd., 8-29). Als Antigone dem König vorgeführt wird, deklamiert sie im Schein der blutroten

Sonne in der amerikanischen Einstellung, die sie noch stärker als Antagonistin von Kreon inszeniert, dass selbst Kreon ewige Gesetze nicht außer Kraft setzen könne (vgl. ebd., 32).

Diese Szene füllt die ganze Seite und wirkt dadurch noch dramatischer. Die nächste Seite, die in drei Panels unterteilt ist, zeigt die Entschlossenheit der beiden Antagonisten allein durch den Blick, der den mandelförmig gezeichneten Augen in den Detailaufnahmen entspringt. Im dritten und zugleich untersten Panel zeigt sich das Erstaunen der Masse über den Mut der Antigone in der Nahaufnahme (vgl. ebd., 33). Sodann packt Kreon Antigone im Würgegriff und erklärt ihr, dass er sich nun durchsetzen müsse, sonst sei seine Männlichkeit beschnitten. Durch das zugespitzte Aufgreifen besonders provokanter Aussprüche Antigones aus ihrem Streitgespräch mit Kreon in der antiken Vorlage (vgl. Sophokles, *Antigone* 441-560) ist die Protagonistin hier sehr emanzipiert inszeniert, denn sie antwortet Kreon mutig und voller innerer Stärke: „Dass ich meinen Bruder beerdigt habe ... befinden alle hier für gut! Nur die Furcht schließt ihren Mund“ (ebd., 35, fast wörtlich nach Sophokles, *Antigone* 504-507). Nachdem selbst Haimon, Kreons Sohn, vergeblich versucht hat, seinen Vater zu besänftigen, indem er betont hat, dass der Staat niemals nur einem Mann nützen solle, wird Antigone lebendig eingemauert, während Krähen den Leichnam des Polyneikes zerfetzen (vgl. ebd., 34-61). Mit diesem Streit um die brutale Dominanz der Männlichkeit über das weibliche Prinzip greift Vieweg die aktuelle *Me-too*-Debatte auf und zeigt, dass diese keineswegs ein Phänomen der Postmoderne ist, sondern dass bereits die antike Tragödie (wenngleich in Antigones Fall nicht in direktem Zusammenhang mit Sexualität) gewaltsame Übergriffe auf Frauen in der Antike fokussierte. So findet sich im Nachwort, das von der *Spiegel*-Journalistin Bruhns verfasst wurde, folgende treffende Einschätzung zur Adaption von Vieweg:

Es ist das Momentum des weiblichen Widerstands, den die Zeichnerin einfängt. Sie zeigt Antigone als Anti-Märchenprinzessin, Anti-Schneewittchen, Anti-Dornröschen. Hier ist eine, die nicht passiv erduldet, welches Los ihr das Schicksal zudedacht hat, [...]. Vieweg hat der lebendigen, selbstbewussten Griechin ein eindringliches Denkmal gesetzt, sie hat dabei die antike Vorlage verkürzt, aber nicht verletzt. Antigone wird zur #MeToo-Heldin (ebd., 63).

Aus diesem Zitat geht klar hervor, dass Antigones wortgewaltiger Widerspruch, der schon in Sophokles' Vorlage vorgeprägt ist, auf eine Emanzipation der Figur der Antigone hin zu einer selbstbestimmten Frauenfigur hinweist. Damit nimmt auch Antigone ihr Schicksal selbst in die Hand, wozu auch das offene Ende besser passt, das dem Leser ihren traurigen Tod und den ihres Verlobten Haimon und der Frau von Kreon nicht auf dem Silbertablett serviert. Dennoch stellt die Adaption das tragische und ausweglose Ende als Prolepse durch die eingemauerte und auf ihren Nägeln kauende Antigone und durch den todunglücklichen Haimon in Aussicht. Die Frau Kreons, die am Ende Selbstmord begeht, bleibt jedoch ausgespart, um nicht die Schwäche des weiblichen Geschlechts ostentativ zu zeigen, wie es im antiken Drama teilweise angelegt ist. Ebenso wenig wie Eurydike wird auch der



Abb. S. 30 *Die Unheimlichen Antigone*



Abb. S. 32 *Die Unheimlichen Antigone*

Seher Teiresias, der Kreon vor den Folgen seines Handelns warnt, erwähnt. Dadurch beschränkt dieser kurze Graphic Novel seinen Plot auf die Hauptfiguren der Tragödie. Auch das heikle Thema der Selbstmorde kann auf diese Weise für die KJL ausgespart bleiben, auch wenn der Graphic Novel etwa im drastischen Bild der Leiche von Polyneikes, die von Raben zerfetzt wird, nicht an Brutalität geizt. Diese Szene ist zwar etwas effekthaschend, aber wohl so beabsichtigt, damit die Tragödie um Antigone in die Grusel-Reihe *Die Unheimlichen*, in der sie erschienen ist, passt. Neben der Aktualisierung aus feministischer Sicht findet sich auch eine weitere moderne Sichtweise durch einen provokanten Post in Social-Media-Optik, der folgenden demokratischen Grundsatz enthält, welcher sich auf dem offensichtlich fiktiven Profil von *GreekGreek496* findet: „Der Holocaust war rechtmäßig. Die Sklaverei war rechtmäßig. Vergewaltigung in der Ehe war rechtmäßig. Legalität kann nicht immer der Kompass für die Moral sein“ (ebd., 5). Dieser „Tweet“ gefällt angeblich 751.506 Nutzern, und es gibt 258.439 Antworten darauf. Der Meta-Text verweist also darauf, dass die Anordnungen einer staatlichen Hoheit stets mit Blick auf moralische Legitimität überprüft werden müssen, wie dies auch Antigone mit Hinweis auf die ewigen Satzungen des göttlichen Rechtes tut. Dieses Zitat ruft also dazu auf, die Machtinstanzen stets kritisch zu hinterfragen. Dadurch regt die Adaption zu selbstständigem Denken im Sinn einer freiheitlich demokratischen Rechtsordnung und ihrer unveräußerlichen moralischen Grundlagen an.

Summa Summarum erscheint also der in der antiken Tragödie greifbare Determinismus des Menschen durch die Götterwelt oder patriarchale Herrscher in allen drei Rezeptionsdokumenten aufgelöst zugunsten einer Affirmation eines modernen selbstbestimmten Menschenbildes, das jedoch das antike Wertesystem unterwandert. Insgesamt changieren die Texte zwischen Psychologisierung und Action. In *Sokrates, der Halbhund* ist dieser als Retter des Ödipus vor dem gottgegebenen Schicksal inszeniert, der den Göttern beweisen will, dass sich jeder Mensch auch unabhängig von dem ihm zgedachten Schicksal entwickeln kann. In *Fabelhaftes Entenhausen* fungieren Tick, Trick und Track als Sieger über ein mythisches, gottgesandtes Wesen, dem sie ihren Willen oktroyieren und es somit als Vehikel instrumentalisieren, das nach ihrem Willen zu funktionieren hat. Elektra ist ebenso unabhängig als emanzipierte Kopfgeldjägerin dargestellt, die für ihren Zorn ein Ventil gefunden hat. Schließlich findet sich eine moderne Antigone, deren Heldentat sich als Zeichen von Freiheit und Feminismus lesen lässt, da sie nicht den Mund vor der Obrigkeit verschließt, sondern ihre Meinung vor aller Augen mutig und ohne Rücksicht auf das Patriarchat kundtut. Diese Gestaltung bestärkt also nachdrücklich ein modernes selbstbestimmtes Menschenbild und marginalisiert die Götter- und Herrscherebene der in den Tragödien dramatisierten antiken Sagen zugunsten von reflektiert handelnden Menschen, die ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen. Diese Lesart der Texte erzieht somit dazu, sich vor dem Hintergrund der anthropologisch wirkmächtigen Konfliktstrukturen der antiken Tragödie selbstkritisch eine eigene Meinung zu bilden und sich nicht einem Diktat zu unterwerfen. Somit werden anhand der Folie der dysfunktionalen Beziehungsgeflechte der attischen Tragödie in deren multimedialen modernsten Adaptionen letztlich demokratische Werte und Gleichberechtigung der Geschlechter vermittelt.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- Höpfner, Peter et al. (2018): *Fabelhaftes Entenhausen. Auf zu Abenteuern mit Einhörnern*. Berlin: Egmont.
- Sfar, Joann/Christophe Blain (2011): *Sokrates, der Halbhund. Ödipus in Korinth*. Aus dem Französischen von Ulrich Pröfrock. Berlin: Reprodukt.
- Miller, Frank/Klaus Janson (2018): *Elektra*. Die Superhelden-Sammlung. Stuttgart: Marvel/Panini Comics.
- Sophokles (1986): *Antigone*. Griechisch/Deutsch. Bearbeitet von Martin Walser und Edgar Selge. Stuttgart: Reclam.
- Vieweg, Olivia (2019): *Antigone. Die Unheimlichen*. Hamburg: Carlsen.

Sekundärliteratur

- Ax, Wolfram: *Les lauriers de César*. Zu einem humoristischen Fall moderner Rezeption der römischen Rhetorik. In: Döpp, Siegmund (Hg.): *Antike Rhetorik und ihre Rezeption*. Symposium zu Ehren von Professor Dr. Carl Joachim Classen D. Litt. Oxon. am 21. und 22. November 1998 in Göttingen, Stuttgart: Franz Steiner 1999, 145-164.
- Campbell, Joseph (1953/2011): *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Giesa, Felix/Ronnenberg, Carsten (2017): *Zeitgenössische Comics als „Arbeit am Mythos“*. In: Janka, Markus/Michael Stierstorfer (Hg.): *Verjüngte Antike. Griechisch-römische Mythologie und Historie in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien*. Heidelberg: Winter, 211-228.
- Heber, Saskia (2013): *Mythische Adaption in Cornelia Funkes Tinten-Trilogie*. In: Mairbäurl, Gunda/Tomkowiak, Ingrid/Seibert, Ernst/ Müller-Wille, Klaus (Hg.): *Kinderliterarische Mythen-Translation. Zur Konstruktion phantastischer Welten bei Tove Jansson, C.S. Lewis und J.R.R. Tolkien*. Wien: Praesens, 133-139.
- Hellmich, Michaela (2014): *Lateinische Schullektüre als Comic*. In: Carlá, Filippo (Hg.): *Caesar, Attila und Co. Comics und die Antike*. Darmstadt: Philipp von Zabern, 32-38.
- Kaelin, Oskar (1999): *Helden! Griechische Mythologie und Comics*. In: Lochman, Tomas (Hg.): *„Antico-Mix“*. Antike in Comics, Basel: Skulpturhalle, 76-87.
- Lindner, Martin (2014): *Zum Comic gemacht – Caesars Gallischer Krieg als didaktischer Comic*. In: Carlá, Filippo (Hg.): *Caesar, Attila und Co. Comics und die Antike*. Darmstadt: Philipp von Zabern, 39-51.
- Lochman, Tomas (1999): *„Antico-mix“ – Eine Einleitung*. In: Lochman, Tomas (Hg.): *„Antico-Mix“*. Antike in Comics, Basel: Skulpturhalle, 8-13.
- Pitcher, Luke V.: *Saying ‘Shazam’: The Magic of Antiquity in Superhero Comics*. *New Voices in Classical Reception Studies* 4 (2009), 27-43.
- Steinmeyer, Elke (2007): *Elektra als Superheldin*. In: Korenjak, Martin/Tilg, Stefan (Hg.): *Pontes IV. Die Antike in der Alltagskultur der Gegenwart*. Innsbruck: Studienverlag, 143-153.
- Stierstorfer, Michael (2017): *Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Heldengeschichten?* Frankfurt a.M.: Lang.
- Tripp, Edward (1974/2012): *Reclams Lexikon der antiken Mythologie*. Übersetzung von Rainer Rauthe. 8. Auflage. Stuttgart: Reclam.

Michael Stierstorfer, geb. 1985, war von 2013-2016 Lehrbeauftragter, wissenschaftlicher Mitarbeiter und Lehrkraft für besondere Aufgaben am Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur der Universität Regensburg. Er promovierte an der Universität Regensburg zum Thema der Funktionalisierung griechisch-römischer Mythologie in der Mythopoesie. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen die Bereiche: Phantastik, literarisches Lernen und Leseförderung durch KJL. Von 2016-2018 absolvierte er sein Zweites Staatsexamen als Lehrkraft für Latein und Deutsch an einem bayerischen Gymnasium. Seit Septem-

ber 2018 ist er am Gymnasium Schäftlarn bei München als Fachleiter für Deutsch tätig und kooperiert in diversen Projekten zur multimedialen Antikenrezeption in der KJL mit der LMU München: Michael.Stierstorfer@sprachlit.uni-regensburg.de