Transmediale Erzählwelten in den Alten Sprachen und ihre Relevanz für den Unterricht

Das Konzept der Transmedia, einer Art von Erzählung, bei der die Handlung über mehrere Kommunikationsplattformen entfaltet wird und bei der die Rezipient/-innen eine aktive Rolle im Expansionsprozess übernehmen können, wird seit den frühen 2000er-Jahren im akademischen Bereich diskutiert. Nicht lange zuvor waren die Heimcomputer und das Internet in die privaten Haushalte gekommen, und das Web 2.0 wurde entwickelt.

Doch bereits der antike Mythos ist ein transmediales Phänomen. Dies lässt sich anhand des Zusammenspiels zwischen archäologischen und literarischen Quellen nachvollziehen. Die Unterweltserzählungen etwa haben keinen eindeutigen Ursprung, aber wir können sie in ihren Entwicklungen und Variationen auf Wandmalereien, Vasen, literarischen Texten und dramatischen Darbietungen verfolgen.

In diesem Beitrag geht es zunächst um eine nähere Bestimmung des Phänomens ‚Transmedialität', danach werden Beispiele aus Gegenwart und Antike vorgestellt, schließlich die Frage nach dessen möglicher Funktion im Unterricht und die Folgen für die Wahrnehmung des klassischen Altertums betrachtet.

1. Transmedialität: eine Einführung

Transmedialität gehört vielleicht zu den populärsten Begriffen in den letzten Jahren – er stammt aus den Intermedialitätsstudien, der Narratologie und den New Media Studies, insbesondere aus dem von Henry Jenkins abgeleiteten Begriff des transmedialen Erzählens / *transmedia storytelling*.[1] Damit werden Inhalte beschrieben, die nicht an ein bestimmtes Medium gebunden sind und daher in einer Vielzahl unterschiedlicher Medien wie Literatur, Kunst, Film oder Musik realisiert werden können. Das Medium, aus dem ein bestimmter Inhalt stammt, ist an sich oft irrelevant oder gar nicht bestimmbar.

Der Begriff *Transmedialität* wurde in diesem Sinne erstmals 2002 von Irina O. Rajewsky verwendet und definiert als „medienunspezifische Phänomene, die in verschiedenen Medien mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne daß hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist".[2] Diese Definition hat sich in der Forschung durchgesetzt.[3] Der wesentliche Unterschied zwischen *Intermedialität* und *Transmedialität* besteht darin, dass ein intermedialer Inhalt ein klares Ursprungsmedium hat (z. B. Sherlock Holmes, Pu der Bär oder Harry Potter, die alle zuerst in literarischen Erzählungen eines bestimmten Autors oder einer bestimmten Autorin auftauchen und dann in Filmen, Videospielen, als Skulptur, T-Shirt, Cartoon oder sogar als Lego-Set erscheinen), während ein transmediales Phänomen kein klares Ursprungsmedium hat, also medienunspezifisch ist.

Ein anschauliches Beispiel für eine transmediale Figur ist der Vampir. Der Vampirmythos, wie er weithin bekannt wurde, entstand in Osteuropa aus der slawischen Folklore, in der Vampire Wesen waren, die Menschen töteten, indem sie ihr Blut tranken oder sie erwürgten. Ein Vampir konnte vernichtet werden, indem man ihm den Kopf abschlug, einen Espenpfahl durch sein Herz trieb und seinen Körper verbrannte. Vampire werden in slawischen Texten seit dem vierzehnten Jahrhundert erwähnt.

Es ist umstritten, ob George Gordon Byron in seinem epischen Gedicht *Der Giaur. Fragment einer türkischen Geschichte* (1813) als Erster das Vampirthema in die westliche Literatur einführte, aber John William Polidori schrieb die erste „echte" Vampirgeschichte, *Der Vampir* (1819). Polidori war Byrons Leibarzt, und der Vampir in der Geschichte, Lord Ruthven, wurde weitgehend von Byron kopiert, was ihn zum ersten bekannten romantischen Vampir macht. Diese Geschichte wurde für den bekannten Wettbewerb für Gespenstergeschichten geschrieben, denselben Wettbewerb, der Mary Shelley zu ihrem Roman *Frankenstein* inspirierte, einer weiteren originellen Monstergeschichte.

Der Vampir ist also ein Fabelwesen ohne Autor, das heute häufig in verschiedenen Medien auftaucht, vor allem in der Literatur. Hierfür gibt es zahlreiche Beispiele, z. B. hat Bram Stokers *Dracula* von 1897 die moderne Vorstellung vom Vampir stark beeinflusst. Es handelt sich um einen Briefroman, der die Geschichte anhand von Briefen, Tagebucheinträgen und Zeitungsartikeln erzählt. Der Roman beginnt mit dem Rechtsanwalt Jonathan Harker, der während einer Geschäftsreise im Schloss des Grafen Dracula in Transsylvanien übernachtet. Harker flieht aus dem Schloss, nachdem er herausgefunden hat, dass Dracula ein Vampir ist, und der Graf zieht nach England, wo er die Küstenstadt Whitby heimsucht. Eine kleine Gruppe, angeführt von Abraham Van Helsing, erforscht, jagt und tötet Dracula.

Von den *Vampir-Chroniken* von Anne Rice (1976) und der *Twilight-Tetralogie (Bis(s) zum Morgengrauen)* von Stephenie Meyer (2005) wurden weltweit rund 155 Millionen Bücher verkauft, davon 11 Millionen in deutscher Sprache. Es gibt auch *Castlevania* oder *Teufelsschloss Dracula*, eine Gothic-Horror-Action-Adventure-Videospielreihe und Medienserie über Dracula, die vom japanischen Hersteller Konami entwickelt wurde. *Hellsing* ist auch eine sehr erfolgreiche und einflussreiche japanische Manga-Serie (1997-2008), die von Kouta Hirano geschrieben und illustriert wurde. Die Serie handelt von den Bemühungen der mysteriösen und geheimnisvollen Organisation Hellsing im Kampf gegen Vampire, Ghule und andere übernatürliche Feinde, die England bedrohen. Ein Beispiel für die Behandlung des Themas Vampire in der Kinderliteratur ist der Märchenzyklus *Der kleine Vampir*, der ab 1979 von Angela Sommer-Bodenburg geschrieben wurde und die Grundlage für eine Reihe von Hörspielen, Comics, Spielfilmen, Fernsehserien und Musicals bildete. Die Kinderbücher wurden über zwölf Millionen Mal verkauft und in mehr als 30 Sprachen übersetzt.

Vampire tauchen in vielen Rollenspielen auf. In der fiktiven Welt von *World of Darkness* sind Vampire neben Werwölfen, Zauberern, Feen und ähnlichen Wesen eine der Hauptfiguren. *World of Darkness* ist eine Tabletop-Rollenspielserie, die ursprünglich als jährliche Serie von fünf Spielen in den Jahren 1991-1995 mit Vampiren begann (*The Masquerade, Werewolf: The Apocalypse, Mage: The Ascension, Wraith: The Oblivion* und *Changeling: The Dreaming* sowie darauf basierenden Ablegern). Die Serie endete 2004 und der Reboot *Chronicles of Darkness* startete im selben Jahr mit einer neuen Spielreihe. Im Jahr 2011 wurde die ursprüngliche Serie wieder aufgenommen, und seitdem werden beide parallel veröffentlicht. Die meisten Vampire in der Welt der Finsternis sind gezwungen, eine sogenannte Maskerade aufrechtzuerhalten, um ihre Natur vor den Sterblichen zu verbergen. Jeder Vampir gehört einem der Clans

an, die sich in ihren übernatürlichen Fähigkeiten und bestimmten psychischen Eigenheiten unterscheiden.

Inwieweit ist die zeitgenössische Überlieferung der Vampirlegende für die Antike relevant? Zwei Voraussetzungen sind für die Transmedialität wichtig: die enorme und außergewöhnliche Popularität, die ich hoffentlich am Beispiel der Vampirerzählung gezeigt habe, und die Ungebundenheit an ein bestimmtes Medium. Diese beiden Merkmale sind auch für die Transmedialität im Altertum von zentraler Bedeutung.

Denn im Grunde ist Transmedialität ein sehr altes Phänomen.[4] Doch der Boom der Transmedialität, der mit dem Aufkommen digitaler Technologien, der Verbreitung von Computerspielen usw. einhergeht, steht im Gegensatz zum früheren, von Gutenberg geprägten Zeitalter des Buchdrucks mit seiner eher linearen Wahrnehmung von Informationen, die vom Erzähler zum Rezipienten fließen.[5] Davor, im Mittelalter und in der Antike, war die Weitergabe von Wissen ebenso ein transmedialer Prozess wie heute: Antike Mythen in ihren verschiedenen Versionen oder mittelalterliche Legenden wurden durch komplexe Überlieferungen in verschiedenen Medien wie in der Malerei, in der Bildhauerkunst, auf Wandteppichen und natürlich in Chroniken und literarischen Texten weitergegeben. Der Wahrnehmungsprozess ist komplex und vielschichtig: Er findet nicht nur statt, wenn man Vasen oder Skulpturen betrachtet oder man Chroniken oder literarische Texte liest, sondern auch beim Vorbeigehen an Geschäften, beim Spaziergang entlang der Stadtmauer und nicht zuletzt im Theater.

Mit diesen Überlegungen im Hinterkopf können wir uns zunächst der Diskussion transmedialer Phänomene im antiken Griechenland und dann der Rolle der Transmedialität im Unterricht der antiken Sprachen und Literatur zuwenden.

2. Transmedialität in der Antike: Der Fall der Unterwelt

Ich werde zunächst auf eine bestimmte transmediale Geschichte aus der Antike, nämlich den Mythenkomplex der Unterwelt, eingehen und die Veränderungen beschreiben, die diese Geschichte in der archaischen und klassischen griechischen Kultur von einem Medium zum anderen erfahren hat.

2.1. Unterweltserzählungen im archaischen und klassischen Griechenland

Wir wissen nicht, wie transmediales Erzählen entstanden ist. In der überlieferten Weltliteratur wird das Leben nach dem Tod erstmals in dem sumerischen Gilgamesch-Epos thematisiert. Die Geschichte erzählt, dass Gilgamesch beim Krocketspiel seinen Ball und seine Schläger in ein Loch fallen ließ, das in die Unterwelt führte. Sein Diener Enkidu meldete sich freiwillig, um sie zu holen, und er ist der erste, der vom Leben nach dem Tod berichtet, obwohl er bei seiner Rückkehr als Geist beschrieben wird.

Die Grenze zwischen Diesseits und Jenseits stellte für viele Helden der Mythen und Legenden eine unwiderstehliche Herausforderung dar.[7] Dabei lassen sich zwei Haupttypen unterscheiden: Personen, die eine Katabasis vollführen, sprich: die als lebende Figuren eine Reise in die Unterwelt unternehmen, wie Herakles, Odysseus, Theseus und Aeneas, und die Wiedergänger, tote Figuren, die für eine gewisse Zeit in die Welt der Lebenden zurückkehren. Beide Geschichten waren im archaischen und klassischen Griechenland sehr beliebt.

Die Katabasis ist eine Erzählung über einen Besuch in der Unterwelt im weitesten Sinne,

die mit einem rituellen oder religiösen Ereignis verbunden ist, wie den Eleusinischen Mysterien, den Daedala in Platäa in Böotien oder den Bräuchen im Orakelheiligtum des Trophonius in Lebadea. Sowohl die Katabasis- als auch die Wiedergänger-Geschichten basieren auf der Annahme, dass der Mensch nach dem Tod in irgendeiner Form weiterlebt, wenn auch in einer ungewissen oder unglücklichen. Trotz ihres neuen Zustandes behalten die Toten ihre Identität.

Der häufigste Zweck der Katabasis ist es, etwas (meist jemanden) aus der Unterwelt zurückzuholen: Das Spektrum reicht von Herakles, der das Ungeheuer Kerberos zurückbringen will, bis zu Peirithoos, der die Göttin des Hades, Persephone, zurückholen möchte.[8]

Geistergeschichten sind uralt, wie die Geschichte vom Geist des Patroklos, der Achilles aufsucht, in der *Ilias* oder von Herakles in der Unterwelt in der *Odyssee* zeigen.[9] Die Begegnung des Herakles mit Odysseus, die später in den *Fröschen* des Aristophanes geschildert wird, ist gewissermaßen der Höhepunkt des eigentlichen Besuchs des Odysseus: Auch Herakles, der mächtigste griechische Held, muss sterben und in der Unterwelt bleiben. Doch er erzählt Odysseus, er sei schon einmal dort gewesen und tatsächlich zurückgekehrt. Hier liegt eine Katabasis-Erzählung in der Katabasis-Erzählung vor, also eine Art *mise-en-abyme*: Odysseus erzählt seine Geschichte von der Reise in die Unterwelt, wo er auf Herakles trifft, der ihm wiederum seine Geschichte von der Reise in die Unterwelt berichtet.[10]

Die Unterweltsreise des Herakles wiederum war in archaischer Zeit sicherlich die populärste und daher am meisten überlieferte Geschichte.[11] Ein korinthischer Becher aus dem frühen 6. Jh. v. Chr. und athenische Vasen aus der Mitte des 6. Jh. v. Chr. zeigen Herakles beim Besuch des Hades und bei der Gefangennahme des Kerberos. Die Abstammung reicht mit Sicherheit bis in die spätarchaische Zeit zurück, wie ein in Olympia gefundenes argivisches Schildband aus der Zeit um 575-550 v. Chr. zeigt.[12] Die athenischen Darstellungen von Herakles und Kerberos nahmen zwischen 530 und 500 v. Chr. zu, als Athen die Eleusinischen Mysterien kontrollierte.[13]

Nicht nur die Katabasis, also die Unterweltsreise, sondern auch die Wiedergänger werden auf den Vasen dargestellt und manchmal sogar als Geist (εἴδωλον) bezeichnet.[14] Eine der berühmtesten Vasen, die mit der Unterweltserzählung in Verbindung gebracht werden, ist der Basler Krater (BS 415), eine attische Vase aus der Zeit um 490 v. Chr. Sie zeigt sechs maskierte Jünglinge, die im Gleichschritt vor einer verschleierten, bärtigen Gestalt tanzen, die möglicherweise an einem Grab steht.[15] Vielleicht beschwört der Chor den Geist von unten herauf, der als verhüllte Gestalt dargestellt ist.

2.2. Die Unterwelterzählung im antiken griechischen Theater

An der Schnittstelle und im Zusammenwirken der Medien spielte das Theater eine besonders wichtige Rolle. Es war ein Spiegel zeitgenössischer gesellschaftlicher und politischer Diskurse und ein Vorschlag für deren zukünftige Entwicklung: Krieg, Politik, Wissenschaft, Ethik, Rhetorik und vieles mehr.

Von besonderer Bedeutung ist die Rolle und Funktion des Publikums bei der Vermittlung der Unterwelterzählung im Moment der Aufführung. Die Erzählung ist Gegenstand der Aufführung und der Beobachtung, sie zirkuliert und verschmilzt mit dem Hintergrund der Vorstellungen des Publikums, wodurch die Unterwelt selbst näher und verständlicher wird. Das

Theater ist kein literarischer Text, sondern in erster Linie ein Schauspiel, und die Geschichte wird auf der Bühne verkörpert und dargestellt, sei es in einer Tragödie oder in einer Komödie.

2.2.1. Der Zusammenhang von Tragödie und Unterwelterzählung

Es ist allgemein bekannt, dass der Tod eines der grundlegenden Elemente der griechischen Tragödie ist. Die Erzählung des Todes und die Erwartung des Todes sind für das Spiel der Tragödie unerlässlich. Die Tragödie inszeniert den Tod. Die destruktive Kraft des Todes schafft eine produktive Kraft, deren poetisches Potential im attischen Theater verwirklicht und verkörpert wird.[16] Kürzlich wurde argumentiert, dass die chthonischen Kräfte bei Aischylos eine herausragende Rolle spielen und die Toten in das Reich der Lebenden eindringen.[17] Sophokles inszeniert in vier Tragödien (*Antigone, Ödipus auf Kolonos, Trachiniae, Ajax*) den bewussten und gewollten Eintritt in den Tod. Schließlich ist die Grenze zwischen Leben und Tod ein zentrales Thema in mindestens zwei Tragödien von Euripides: *Hekuba* und *Alkestis*.

In seiner *Alkestis* (438 v. Chr.), in der die Grenzen zwischen Leben und Tod im Mittelpunkt stehen, erscheint der Gott des Todes, Thanatos, in der Eröffnungsszene persönlich und spricht. Im Modus der Ringkomposition endet das Stück, wenn Alkestis, die bereits tot ist und die Grenze zwischen Ober- und Unterwelt überschritten hat, von Herakles zu ihrem Gatten zurückgebracht wird und dort in Stille verbleiben muss, bis sie nach drei Tagen in den Augen der Unterweltgötter gereinigt ist (Eur. *Alc*. 1145-1146). Die tote Alkestis wird wieder in die Gemeinschaft der Lebenden aufgenommen, was neben Sisyphos und Platons Er in der altgriechischen Literatur einzigartig ist.[18]

Die einzige Tragödie mit Katabasis, die, wenn auch nur in Fragmenten, überlebt hat, ist *Peirithoos* von Euripides oder Kritias (Krit. fr. 1-14 TrGF 43). Bekanntlich erwähnt Aristoteles in seiner Poetik einige Tragödien, die im Hades spielen (καὶ ὅσα ἐν ᾅδου, Arist. *Poet*. 1456a,2-3), nennt aber keine Titel.

Die Peirithoos-Handlung erzählt von der Rettung des Theseus und seines Freundes Peirithoos, des Königs der Lapithen von Larissa in Thessalien, aus dem Hades durch Herakles, nachdem Peirithoos in Begleitung des Theseus in die Unterwelt gegangen war, um dort um die Hand der Persephone anzuhalten (Krit. *fr*. 1 TrGF 43), und zur Strafe für diese Anmaßung dort geblieben war. Über den Schauplatz lässt sich nicht viel sagen, aber aufgrund der Hypothese und einiger Fragmente ist es wahrscheinlich, dass sich die Geschichte in der Unterwelt abspielte und dass die Haupthandlung die Begegnung des Herakles mit Theseus und Peirithoos in der Unterwelt war.[19]

Die andere Art der Interaktion mit der Unterwelt ist das Rufen von Geistern aus der Unterwelt in die Oberwelt. In der Tragödie treten immer wieder Gäste aus der Unterwelt auf. Die bekanntesten sind der Geist des Dareios und der Geist der Klytämnestra bei Aischylos, und der Geist des Polydor bei Euripides. In den *Persern* (472 v. Chr.) wird der Geist des Dareios (Aesch. *Pers*. 598-680) beschworen, und er erscheint tatsächlich auf der Bühne, um dann wieder in den Hades zurückzukehren (Aesch. *Pers*. 681-842).[20] Die Funktion des Geistes ist es, das zu verurteilen, was die Griechen als Hybris hinter der Entscheidung seines Sohnes sehen, nämlich in Griechenland einzumarschieren, aber in Wirklichkeit geht es Aischylos um Hybris auf einer allgemeineren und abstrakteren Ebene.

In den *Eumeniden* des Aischylos (458 v. Chr.) tritt der Geist der Klytämnestra ungerufen auf (Aisch. *Eum*. 94-139). Nachdem Orestes nach Athen geschickt wurde, erscheint der Geist und erweckt die Furien, um ihn zu verfolgen. Der Geist ist die Verkörperung der Wut und des Zorns des Opfers eines Verbrechens und der Forderung nach Befriedigung der Rache. Der Prolog der *Hekuba* von Euripides (424 v. Chr.) beginnt mit dem Geist des Polydor, einem der Söhne der Hekuba und des Priamos. Der Geist des Polydor wendet sich an die Zuschauer: Er erzählt von seinem eigenen Schicksal und beklagt, dass sein Leichnam im Meer schwimmt und dass er nicht die Totenriten erhalten hat, die ihm zustehen (Eur. *Hec*. 1-58). Wie der Geist der Klytämnestra erscheint Polydor aus eigenem Antrieb, um zu fordern, was ihm in dieser Welt zusteht, sei es ein Begräbnis, die Ehre der Toten oder Rache.

Gespenster, Wiedergänger und katabatische Kreaturen bringen eine zeitliche Dimension auf die Bühne: Es ist immer eine Art Dialog mit der Vergangenheit, der mit dem Publikum geteilt wird, eine Sehnsucht nach vergangenen Tagen und eine Angst vor der Zukunft, die kommen wird. Die Tragödie ist ein wesentliches Genre, das die Geschichte der Unterwelt darstellt, verdreht, inszeniert und neu erschafft. Die Geschichte lebt weiter, wird in der Theateraufführung szenisch dargestellt und verkörpert, und so nimmt sie das Publikum durch das Medium Theater wahr. Wie ich nun zeigen werde, fügt die Komödie als Genre diesem Phänomen ein wichtiges Gegenstück hinzu, nämlich das des Lachens und des Spottes, aber auch der Distanzierung und der Unterbrechung der Immersion.

2.2.2. Unterwelterzählung und Komödie: neue Wege der Transmedialität

Die Komödie hat eine besonders lustvolle Art und Weise hervorgebracht, Transmedialität durch die körperlichen Empfindungen des Autors, der Schauspieler, der Charaktere und des Publikums wahrzunehmen. Die Gründe dafür liegen in den spezifischen Merkmalen des Genres, wie der allgegenwärtigen Spiegelung und Verspottung gängiger Konzepte, der Materialität der Requisiten und der Verkörperung abstrakter Konzepte auf der Bühne, kurz: in der Korrelation von Körper, Wort und Inszenierung. Leben und Tod, Aufstieg und Fall, Wiedergänger und katabatische Erzählelemente werden in der Komödie durch die sensomotorischen Fähigkeiten des Dramatikers ausgedrückt; Figuren, Darsteller und Zuschauer werden in der komplexen Metaphorik der komischen Sprache dargestellt.

Mehrere Komödien aus den letzten Jahren des 5. Jh. v. Chr. erzählen vom Abstieg in die Unterwelt oder von der Rückkehr der Toten.[22] Pollux berichtet, dass der Komödiendichter Pherekrates „scherzhaft oder ernsthaft" eine Währung einführte, die im Hades verwendet wurde: *krapatalos* für Drachme, *psothia* für drei Pfennige und *kikkaboi* für eine kleine Münze, wobei acht *kikkaboi* einer *psothia* entsprachen (Poll. *Onom*. 9,83). Zwanzig kurze Fragmente sind erhalten (Pher. *fr*. 85-104 PCG), und es ist unklar, ob das Stück eine katabatische Szene enthielt, ob einige Personen aus der Unterwelt herbeigerufen wurden oder ob die Handlung des Stücks in der Unterwelt spielte, wo die Münze eingeführt wurde.[23]

Auch in den *Gerytades* des Aristophanes (*fr*. 156 PCG, 400 v. Chr.), in denen drei Dichter (Sannyrion, Meletos und Kinesias) auf eine Gesandtschaftsreise in den Hades geschickt werden, wird die Unterweltsmission erwähnt.[24] Wurden die Hades-Reisenden (ᾅδοφοῖται) im

Stück nur erwähnt oder aufgeführt? Von den verschiedenen Schauspielgattungen besuchen nur diese drei – Komödie, Tragödie und Dithyrambos – die Unterwelt. Ist dies eine Metapher für das äußere Erscheinungsbild der drei Dichter, die bleich und mager, wie Leichen, sind?[25] Oder soll man diese Dünnhäutigkeit und Erbärmlichkeit auf ihr Werk projizieren und sagen, dass sie so schlechte und erbärmliche Dichter sind, dass sie schon mit einem Bein in der Unterwelt stehen?[26] Oder sollten die antike Musik und Poesie, wie Aischylos in den *Fröschen* des Aristophanes, aus der Unterwelt geholt werden, um die athenische Gesellschaft zu retten?[27]

In diesem Zusammenhang ist ein weiterer Titel erwähnenswert. Der Komödiendichter Nikophon aus dem späten 5. Jahrhundert v. Chr. schrieb ein Stück mit dem Titel *Der Auferstandene aus dem Hades* (Ἐξ Ἅιδου ἀνιὼν, Sud. ν 406), also Wiedergänger, Revenant, wie das Action-Rollenspiel von 1999. Ob Nikophons Komödie von den zeitgenössischen philosophischen Diskursen beeinflusst war, insbesondere den platonischen, orphischen und pythagoreischen, die die Reinkarnation und die Unsterblichkeit der Seele propagierten? Oder ob die populären Motive der Katabasis (wie bei Herakles, Theseus und Aeneas), des Wiedergängers (wie der Geist des Patroklos, der Achill besucht, und der Geist des Dareios in den Persern) und der Auferstehung der Toten (wie in Alkestis) durchgespielt wurden?[28]

Die Liste ließe sich fortsetzen. Die paradigmatische Reise in den Hades in der Komödie ist natürlich die des Dionysos in den *Fröschen* von Aristophanes (405 v. Chr.), aber wir werden hier nicht weiter darauf eingehen, da dieses Stück in der Tat sehr bekannt ist und um die Reise in die Unterwelt herum aufgebaut ist. Die Unterwelt, in die sich Dionysos begibt, wird bei Aristophanes ausführlich beschrieben und vor allem bildlich dargestellt. Es ist die umfassendste Beschreibung der Unterwelt, die in der griechischen Literatur erhalten ist (Ar. *Ra*. 137-164), und ein einzigartiger Beweis für die Rekonstruktion des Weges in die Unterwelt.[29]

Obwohl der Chor in der Komödie nicht ausdrücklich als Eingeweihte der Eleusinischen Mysterien bezeichnet wird, besteht kein Zweifel daran, dass Aristophanes und sein Publikum die primäre Referenz kannten. Die Eleusinischen Mysterien stellten den Mythos von der Entführung der Persephone durch Hades in einem Zyklus mit drei Phasen dar: dem Abstieg und Verlust, der Suche und dem Aufstieg (ἄνοδος) der Persephone und dem Wiedersehen mit ihrer Mutter. Die Grenzen zwischen Lebenden und Toten verschwimmen. Im Frühjahr 405 v. Chr. ist die reale Welt Athens voller Zwietracht und Fraktionen, ihrer Macht über die anderen griechischen Staaten weitgehend beraubt und unfähig, die Feier der Mysterien zu organisieren. Der Chor der Eingeweihten befindet sich daher in der Unterwelt, dem Reich des Todes. Mit anderen Worten: Die Unterwelterzählung in den *Fröschen* bringt die historische Realität und die Absurdität des Stücks zusammen, verdichtet und verschmilzt sie. Was in der Stadt Athen unmöglich ist, wird in der lebendigen Unterwelt inszeniert.

Die Häufigkeit, Dichte, Wiederkehr, Beharrlichkeit und Fülle der multimedialen und transmedialen Unterwelterzählung in den Schauplätzen, Bühnenbildern und Erzählungen der komischen Stücke zeigt, dass die Komödie eindeutig auf diese Erzählung zurückgreift, die die abstrakte Idee einer zu Ende gehenden Epoche verkörpert. Die Wechselwirkung zwischen visuellen Medien und Theater sollte hier noch einmal betont werden. Aus dieser Art des Wissenstrans-

fers lässt sich der Übergang zum dritten und letzten Teil dieses Artikels entwickeln, nämlich zu Transmedialität und Nachhaltigkeit und zur Verwendung transmedialer Erzählungen im Unterricht für alte Sprachen und alte Literatur.

3. Transmedialität im Altsprachenunterricht

Lehrende stehen im digitalen Zeitalter vor großen Herausforderungen, wie der Veränderung der Medienlandschaft, dem Bruch mit traditionellen Unterrichtsformen und der rasanten Entwicklung mobiler Technologien und deren Auswirkungen auf den Bildungskontext. Dieses neue Zeitalter bietet jedoch auch nie dagewesene Möglichkeiten für die Entwicklung des Lernens und viele Chancen für die Gestaltung von Erfahrungen.

Das Internet ist die Hauptunterhaltungsquelle der Schüler/-innen, und sie haben eine große Affinität zu Aktivitäten wie Rollenspielen, Chatrooms, dem Aktualisieren ihrer Social-Media-Konten mit Videos und Bildern, dem Schreiben von Blogs und dem Herunterladen von Musik, wobei viele dieser Aktivitäten gleichzeitig stattfinden.

Das bedeutet natürlich auch, dass sich unsere Lehrmethoden für griechische und lateinische Texte ändern, und genau hier scheint der Einsatz von transmedialem Geschichtenerzählen im Unterricht für Schüler/-innen und Studierende sehr effektiv zu sein. Transmediale Produkte fördern die Interaktivität, erfordern eine stärkere Einbindung dieser Personengruppen in die Welt der Geschichte als das traditionelle Geschichtenerzählen und fordern sie auf, sich als Mitgestalter/-innen zu beteiligen.

Ich habe mit den Studierenden in Pro- und Hauptseminaren mehrfach interaktives Storytelling durchgeführt. Erstens eignet sich das Dialoggenre besonders gut für Storytelling, da die Studierenden dabei nicht nur die Hauptargumente der Hauptsprecher/-innen in den Blog schreiben sollen, sondern auch die Möglichkeit haben, diese weiterzuentwickeln und miteinander Debatten zu führen – das habe ich in meinen Kursen mit Platons *Protagoras, Gorgias, Ion* und Ciceros *De re publica* geübt. Die Teilnehmer/-innen werden in zwei oder drei Gruppen eingeteilt, die sich an den Argumenten des Textes orientieren, und aufgefordert, ihre Argumentation zunächst unter Verwendung aller im Originaltext enthaltenen Punkte und Vokabeln zu verteidigen und dann weiterzuentwickeln, indem sie sich in die Lage des Protagonisten versetzen. Ich muss sagen, dass der Immersionseffekt oft sehr stark ist und die Student/-innen es lieben, Optimaten oder Popularen in der späten römischen Republik zu sein oder verschiedene Gesprächspartner in platonischen Dialogen zu spielen. Digitale Ressourcen erleichtern diese Debatten, da die Argumente der Studierenden zu einer gemeinsamen Plattform werden, auf der alle Seminarteilnehmer/-innen ihre Gedanken austauschen und kommentieren können.

Zweitens haben wir einmal alle zusammen ein Referat in docs.google.com zu einem Thema geschrieben, d. h. alle Teilnehmer/-innen (sowohl Lehrende als auch Studierende) haben am selben Text gearbeitet, sich gegenseitig Informationen hinzugefügt und Kommentare geschrieben. Ich habe immer einen digitalen Bereich eingerichtet, in dem alle Kursteilnehmer/-innen ihre Themen eintragen können. Am Anfang steht in der Regel eine Zusammenfassung eines Artikels, den jeder lesen muss, und dann kommen die eigenen Gedanken dazu. Das Endergebnis ist immer beeindruckend, da die Studierenden langsam und schrittweise den Fortschritt verfolgen können und sehen, wie der Text immer umfangreicher und facettenreicher wird.

Die partizipativen Ideen wurden am Ende bewertet und benotet: Das haben wir im Kurs über Dithyramben im Allgemeinen und Bacchylides im Besonderen ausprobiert, und jetzt vor kurzem mit Ciceros *Pro Archia* im Allgemeinen und der Identität des Dichters im republikanischen Rom im Besonderen. Ich kann experimentell bestätigen, dass die Beteiligung und das Engagement der Studierenden steigen, wenn die Arbeit partizipativ und interaktiv ist.

4. Zusammenfassung

Wenn sich Gattungen und Medien auflösen, werden die Bausteine wiederverwendet, neu gemischt und neue Gattungen und Medien entstehen. Der heutige Zustand des kulturellen Erbes mit seinen raschen Veränderungen, die durch die digitalen Medien vorangetrieben werden, erinnert an die drastischen Veränderungen in der Medienwelt des klassischen Griechenlands, als die Menschen von Expert/-innen produzierte Inhalte mit ihren eigenen Inhalten vermischten, um eine Vielfalt von Themen in Form von ‚Remixes' zu schaffen.[30] In einer Zeit, in der die Menschen immer aktiver an der Produktion und dem Konsum von Medien beteiligt sind, wie es bei der Multi-Genre-Produktion der athenischen Polis der Fall war, insbesondere mit der Theaterindustrie als neuer Medienmaschine, kann die Untersuchung von nutzergenerierten Inhalten eine Inspiration für die kreative Praxis der Schaffung von Cross-Media-Erzählungen für das kulturelle Erbe sein, um ihren Bedürfnissen nach alternativen Perspektiven und Interessen gerecht zu werden.

Am Beispiel der Unterweltserzählung lässt sich zeigen, wie transmediales Storytelling im antiken Griechenland funktionierte. Transmedialität ist in der Tat erhellend und vielversprechend für neue Einsichten in die Erforschung und Vermittlung griechischer und römischer Texte. Das ist auch ein wichtiges Werkzeug für die Arbeit mit unseren Schüler/-innen und Studierenden, die per definitionem anders denken, weil sie anders aufgewachsen sind: Sie sind die Generation der Digital Natives.

Die Liste der Einsatzmöglichkeiten für Transmedia Storytelling ist lang und entwickelt sich rasch weiter – ich kann hier nur auf zwei kürzlich beschriebene Beispiele zum Remix von Kulturerbe verweisen: Die 11 UNESCO-Welterbestätten der australischen Strafgefangenenlager (Australian Convict Sites, https://whc.unesco.org/en/list/1306/) und der Irische Nationale Hungersnotweg (Irish National Famine Way, https://nationalfamineway.ie).[31] Beide Orte

Odysseus-Verlag
CH-5023 Biberstein
hans.widmer@hispeed.ch

Bonbons (sugarless)
mit 13 latein. Sprichwörtern

500 Stück € 62,-
inkl. Porto Deutschland
Deutsches Konto

werden heute für Reenactment genutzt, um die Geschichte wieder lebendig werden zu lassen.

Ebenso können unsere Studierenden digital über die griechische Agora in Athen und das Forum Romanum in Rom spazieren, an den Reenactment Games in Augusta Raurica teilnehmen und antike Aufführungen in Epidauros oder Syrakus digital rekonstruieren.

Die Möglichkeiten der digitalen Werkzeuge sind grenzenlos und beflügeln tatsächlich die Fantasie. Die Transmedialität, die letztlich der Wissensvermittlung dient und der griechischen und römischen Welt immanent war, sollte für die Vermittlung der griechischen und lateinischen Sprache und Kultur genutzt werden. Vielleicht doch nur alter Wein in neuen Schläuchen? Aber wir müssen offen sein für die neuen Schläuche, sonst will die Generation Alpha den alten Wein nicht mehr trinken.

Literatur:

Bagordo, A. (2022): Aristophanes, Georgoi – Daidalos, fr. 101-204. Übersetzung und Kommentar, Göttingen.

Bardel, R. (2005): Spectral Traces: Ghosts in Tragic Fragments, in: F. McHardy / J. E. Robson / D. Harvey (Hrsg.), Lost dramas of classical Athens: Greek tragic fragments. Exeter, S. 83-112.

Basaraba, N. (2022): Transmedia Narratives for Cultural Heritage. Remixing History, London.

Bernabé, A. (2015): What is a Katábasis? The Descent to the Netherworld in Greece and the Ancient Near East, Les Études classiques, 83, S. 15-34.

Boardman, J. (1975): Herakles, Peisistratos and Eleusis, JHS, 95, S. 1-12.

Boschi, A. (2021): Crizia tragico. Testimonianze e frammenti, Tivoli.

Bremmer, J. N. (2015): Theseus' and Peirithoos' Descent into the Underworld, Les Études Classiques, 83, S. 35–49 (jetzt neu gedruckt in J. N. Bremmer (2021): Becoming a Man in Ancient Greece and Rome, Tübingen, S. 95-105).

Bremmer, J. N. (2017): Descents to the Underworld from Gilgamesh to Christian Late Antiquity, Studia Religiologica, 50.4, S. 291-309.

Bremmer, J. N. (2021): Roundtrips to the Other World in Body and Soul: From Gilgamesh, via Plutarch's Thespesios to Barontus, in: I. Männlein-Robert (Hrsg.), Seelenreise und Katabasis: Einblicke ins Jenseits in antiker philosophischer Literatur, Berlin / Boston, S. 277-304.

Cingano E. (2017): Epic Fragments on Theseus: Hesiod, Cercops, and the Theseis, Journal of Juristic Papyrology, Suppl. XXX, S. 309-332.

Cropp M. J. (2019): Minor Greek Tragedians. Fragments from the Tragedies with Selected Testimonia. Volume 1: The Fifth Century, Liverpool.

Edmonds, R. (2015): When I walked the dark road of Hades: Orphic katabasis and the katabasis of Orpheus, Les Études Classiques, 83, S. 261-279.

Farmer, M. C. (2017): Tragedy on the comic stage, Oxford / New York.

Franchini, E. (2020): Pherekrates, Krapataloi – Pseuderakles, frr. 85-163, Göttingen.

Freeman, M. / Rampazzo Gambarato, R. (Hrsg.) (2019): The Routledge Companion to Transmedia Studies, New York / London.

Freeman, M. / Smith, A. N. (2023): Transmedia/Genre: Rethinking Genre in a Multiplatform Culture, London.

Gabriel, N. / Kazur, B. / Matuszkiewicz, K. (2015): Reconsidering Transmedia(l) Worlds, in: C. Georgi / B. J. Glaser (Hrsg.), Convergence Culture Reconsidered: Media – Participation – Environments, Göttingen, S. 163-194.

Graf, F. (1987): Orpheus. A Poet Among Men, in: J. N. Bremmer (Hrsg.), Interpretations of Greek Mythology, New York, S. 80-106.

Graf, F. (1999): Katabasis, Der neue Pauly: Enzyklopädie der Antike, 6, S. 327-330.

Gresseth, G. K. (1975): The Gilgamesh Epic and Homer, The Classical Journal, 70.4, S. 1-18.

Herrero de Jáuregui, M. (2011): Priam's Catabasis: Traces of the Epic Journey to Hades in 'Iliad' 24, Transactions of the American Philological Association, 141.1, S. 37-68.

Hooker, J. T. (1980): The Composition of the Frogs, Hermes, 108, S. 169-192.

Lada-Richards, I. (1999): Initiating Dionysus. Ritual and Theatre in Aristophanes' Frogs, Oxford.

Lane, N. (2007): Staging Polydorus' Ghost in the Prologue of Euripides' Hecuba, CQ, 57, S. 290-294.

Maggi, L. (2020): La critica dei culti nel teatro del V secolo. Aristofane interprete di Euripide, Baden-Baden.

Mahne, N. (2007): Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung, Göttingen.

Matijević, K. (2015): Ursprung und Charakter der homerischen Jenseitsvorstellungen, Paderborn.

Meyer, U. / R. Simanowski / C. Zeller (Hrsg.) (2006): Transmedialität: zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren, Göttingen.

Mittell, J. (2014): Strategies of storytelling on transmedia television, in: M.-L. Ryan / J.-N. Thon (Hrsg.), Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology, Lincoln / London, S. 253-277.

Novokhatko, A. (2024a): Frogs: metaphor and allegory, in: M. C. Farmer / J. B. Lefkowitz (Hrsg.), The Wiley-Blackwell Companion to Aristophanes, Hoboken, New Jersey, S. 228-246.

Novokhatko, A. (2024b): Rezension zu „Basaraba, N. (2022): Transmedia Narratives for Cultural Heritage. Remixing History, London", in: H-Soz-Kult, http://www.hsozkult.de/publicationreview/id/reb-132669 [07.05.2024].

Olson, S. D. (2020): The Fragments of Aristophanes' Gerytades: Methodological Considerations, in: A. A. Lamari / F. Montanari / A. Novokhatko (Hrsg.), Fragmentation in Ancient Greek Drama, Berlin / Boston, S. 129-144.

Pellegrino, M. (2013): Nicofonte. Introduzione, traduzione e commento, Mainz.

Rajewsky, I. O. (2002): Intermedialität, Tübingen / Basel.

Rippl, G. (2015): Handbook of Intermediality: Literature - Image - Sound - Music, Berlin / München / Boston.

Rosenbloom, D. (2013): Ghost of Darius, in H. Roisman, (Hrsg.), The Encyclopedia of Greek Tragedy, Malden, S. 580-581.

Ryan, M.-L. (Hrsg.) (2004). Narrative across media: the languages of storytelling, Lincoln / London.

Ryan, M.-L. / Thon, J.-N. (Hrsg.) (2014): Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology, Lincoln / London.

Santamaría Álvarez, M. A. (2017): Theseus and Pirithous' Catabasis in P. Ibscher Col. I (Hes. fr. 280 Merkelbach-West = Minyas fr. 7 Bernabé), Journal of Juristic Papyrology, Suppl. XXVIII, vol. 1, S. 37-51.

Schlatter, E. (2018): Der Tod auf der Bühne: Jenseitsmächte in der antiken Tragödie, Berlin / Boston.

Schmid, W. / Stählin, O. (1946): Geschichte der griechischen Literatur I, München.

Siewert, P. / Taeuber, H. (Hrsg.) (2013): Neue Inschriften von Olympia. Die ab 1896 veröffentlichten Texte, Tyche, Sonderbd. 7, Wien.

Sommerstein, A. H. (1996): The comedies of Aristophanes. Frogs. Ed. with tranl. and notes, Warminster.

Thon, J.-N. (2016): Transmedial narratology and contemporary media culture, Lincoln / London.

Yilmaz, R. / Ciğerci, F. M. (2019): A brief history of storytelling: from primitive dance to digital narration, in: R. Yilmaz / N. Erdem / F. Resuloğlu (Hrsg.), Handbook of research on transmedia storytelling and narrative strategies, Hershey, PA, S. 1-14.

Yilmaz, R. / Erdem, N. / Resuloğlu, F. (Hrsg.) (2019): Handbook of research on transmedia storytelling and narrative strategies, Hershey, PA.

Anmerkungen:

1) Zu Jenkins' Schlüsselkonzepten des transmedialen Storytellings siehe https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html [abgerufen am 4.11.2024].
2) Rajewsky 2002, S. 13.
3) Z. B. Meyer / Simanowski / Zeller 2006; Rippl 2015.
4) Mittell 2014, S. 253. Siehe auch Gabriel / Kazur / Matuszkiewicz 2015, und Yilmaz / Ciğerci 2019, insbesondere S. 6-10.
5) Zur Transmedialität siehe zahlreiche Monografien und Sammelbände, z.B. Ryan 2004; Mahne 2007; Ryan / Thon 2014; Thon 2016; Yilmaz / Erdem / Resuloğlu 2019; Freeman / Rampazzo Gambarato 2019, Freeman / Smith 2023.
6) Bremmer 2021, S. 277.
7) Bremmer 2017, S. 291.
8) Zu den Beweggründen der Reisenden siehe Bernabé 2015, S. 22-24.
9) Siehe z.B. Hooker 1980; Matijević 2015; Bremmer 2021, S. 277-281.
10) Vgl. auch Il. 8,366-369. Zu Priamos' Reise zu Achilles, die Spuren einer Tradition der Herakles-Katabasis aufweist, siehe Herrero de Jáuregui 2011.
11) Die Katabasis des Herakles oder seines athenischen Pendants Theseus (vgl. Od. 11,631) muss trotz umstrittener und unsicherer Belege sicherlich auch im frühklassischen Griechenland ein beliebtes Thema und ein wichtiges erzählerisches Element gewesen sein, wie literarische Werke, vermutlich kleine Epen, nahelegen. Es gibt eine Beschreibung des Abstiegs von Theseus und Peirithoos in die Unterwelt in *Minyas*, einem epischen Gedicht aus dem 6. Jahrhundert v. Chr. (Paus. 10.28.2, vgl. fr. dub. 7 = Hes. fr. 280), und einige Fragmente des epischen Dichters Panyassis von Halikarnassos aus dem 5. Jahrhundert v. Chr. zeigen, dass die Katabasis des Herakles von besonderem Interesse war (fr. 9 Davies = fr. 14 Bernabé). Siehe Bremmer 2015; Cingano 2017; Santamaría Álvarez 2017.
12) Siewert / Taeuber 2013; Bremmer 2015, S. 38.
13) Boardman 1975.
14) Bardel 2005, S. 100-111.
15) Siehe Bardel 2005, S. 102-103, mit weiterführender Bibliografie.
16) Zur Präsenz des Todes und der Toten auf der Bühne der Tragödie siehe Schlatter 2018, S. 1-11. Für mehr zu Metaphern des Todes und der Tragödie siehe Novokhatko 2024a, S. 236-238.
17) Schlatter 2018, S. 8-10.
18) Cf. Pherec. FGrH 3 fr. 119 = 119 Fowler, Pl. Rep. 614-621. Siehe Schlatter 2018, S. 191-235.
19) Zur Tragödie *Peirithoos* siehe Cropp 2019, S. 186-207, mit ausführlicher Bibliografie. Siehe auch Boschi 2021, S. 41-181.
20) Rosenbloom 2013, mit weiterführender Bibliografie. Siehe auch Schlatter 2018, S. 14-39.
21) Lane 2007; Schlatter 2018, S. 172-190.
22) Zu dem Drama aus dem 5. Jahrhundert mit dem Thema des Abstiegs in den Hades und der Anodos eines Gottes oder einer Göttin siehe Sommerstein 1996, S. 9-10; Lada-Richards 1999, S. 119-20; Maggi 2020, S. 311-312, F. 734.
23) Franchini 2020, S. 11-71.
24) Zu den jüngsten Diskussionen siehe Farmer 2017, S. 197-212; Olson 2020; Bagordo 2022, S. 86-90.
25) So las es Athenaeus, der dieses Fragment (12.551a) zitiert, und Hesychius, der die Glosse ἀδοφοῖται (a1793) erklärt.
26) Farmer 2017, S. 203.
27) Farmer 2017, S. 199-200.
28) Siehe auch Pellegrino 2013, S. 55. Siehe insbesondere Schmid / Stählin 1946, S. 165-166. Es sollte auch erwähnt werden, dass die Geschichte von Orpheus, der Eurydike aus der Unterwelt zurückbringt, seit der Mitte des 5. Jahrhunderts v. Chr. in Athen kursierte (Bremmer 2021, S. 281-282). Siehe auch Graf 1987, 1999; Edmonds 2015.
29) Zur Katabasis in den *Fröschen* siehe Novokhatko 2024a, S. 231-235, und mit weiterführender Bibliografie.
30) Basaraba 2022, S. 4-5.
31) Basaraba 2022, S. 127-180, und Novokhatko 2024b.

Anna Novokhatko