

Was François Marie Arouet de Voltaire einst zum Bildungsanspruch der Neuzeit feststellte, sollte auch heute beim Aufbruch in ein neues Zeitalter nicht ohne Belang sein:

„Die Mythologie ist die erstgeborene Schwester der Geschichtskunde.“

Literatur:

Bochow, A. / I. Steinle (2017): Pro & Contra: Muss Digitalisierung in den Schulen sein?, in: Südwest Presse, 12. Dezember 2017, https://www.swp.de/politik/inland/muss-digitalisierung-in-den-schulen-sein_-24314148.html [30.10.2020].

Fromm, E. (1951): Märchen, Mythen, Träume, Reinbek bei Hamburg.

Hübner, K. (1985): Die Wahrheit des Mythos, München.

v. Schirnding, A. (1979): Die Weisheit der Bilder: Erfahrungen mit dem griechischen Mythos, München.

Wodianka, St. (2013): Früher Zeus, heute Pippi Langstrumpf, in: Deutschlandfunk Kultur, 31.12.2013, https://www.deutschlandfunkkultur.de/weltdeutung-frueher-zeus-heute-pippi-langstrumpf.954.de.html?dram:article_id=273381 [30.10.2020].

FRIEDRICH MAIER

Wo der antike Mythos heute lebt – Diskussionsbeitrag

Friedrich Maier stellt mit Recht die mythische Welt des – in der Tiefe der Seele verankerten, noch eher traumartigen, bildreichen und phantasievollen – *Erzählens* der digitalen Welt des zweckorientierten *Berechnens* entgegen; geistesgeschichtlich sind dies in der Tat zwei ganz unterschiedliche Welten. Sie sind so weit voneinander entfernt wie die magische Welt ursprünglicher Stammeskulturen von der logisch-rationalen Welt heutiger urbaner, technisch orientierter Kulturen.

Einst hatte – nach Jean Gebser, „Ursprung und Gegenwart“ (1932-1952) – die *mythische Denkwelt* die – ihr vorausliegende, noch archaische – *magische Denkwelt* abgelöst und verdrängt; ihre Spuren finden wir jedoch bis heute noch in uns und sie ist und bleibt Teil unserer irrationalen Anschauungen. Wir können sie noch heute in jedem Kind beobachten, das mit seinen Puppen oder Stofftieren so spielt, als ob diese lebendig seien.

Die „mythische Struktur“ ist dann ihrerseits von der „mentalen Struktur“, wie Gebser es

nennt, abgelöst und überformt worden. Zu dieser mentalen Struktur gehört zweifellos auch die „digitale Struktur“, wie man sie entsprechend benennen müsste.

Dabei stellt sich eine grundlegende Frage: Ist mit der Digitalisierung nur eine neue, computerisierbare bzw. programmierbare Sprache in die Welt getreten – und mit ihr zugleich auch ein neues Medium des Veranschaulichens, der „Bildschirm“? Oder wandelt sich gerade eben das Weltbild und das Denken des Menschen in grundsätzlicher Form? Bildet sich also – mit der Sprache Jean Gebsters gesprochen – eine neue „Struktur“ heraus?

Mit einem solchen Wandel könnte erneut – wie bei der Überformung der magischen durch die mythische Denkwelt – ein Ablösungsprozess, eine Verdrängung vergangener Denkwelten einhergehen. Möglicherweise wäre dies sogar notwendig und unumgänglich.

Der Überbegriff „Struktur“, den Gebser verwendet, macht deutlich, dass mit einem solchen geistes- und kulturgeschichtlichen

Wandel immer auch tiefgreifende strukturelle Veränderungen verbunden sind.

Mit einigem Recht kann man vermuten, dass genau dies im Moment passiert – und das auf einer für uns neuen, nämlich globalen Denk- und Handlungsebene. Die digitale Welt scheint tatsächlich eine neue „Struktur“ herauszubilden, gekennzeichnet durch eine neue Art des Verarbeitens und Speicherns von Informationen, der „Steuerung“ (Kybernetik), letztlich der „Anschauung“ und des „Denkens“ – Begriffe, die wir dann nur noch analog verwenden können, da die „Computersprache“ eine eigene Art von „Logik“ aufweist. Dies würde uns in der Tat zum Umdenken und zu einer Neuorientierung zwingen, auch in der Pädagogik.

Die magische, die mythische, die mentale und auch die digitale Welt sind zunächst jedoch nur Denkwelten – Arten, die Welt zu sehen und zu deuten. Ihnen entsprechen verschiedene Ausdrucksmittel wie die *Musik* (Lied und Ton), das *Bild* (Anschauungsräume), die *Erzählung* (der in Sprache begrifflich erfasste Vorstellungsraum), die *mathematische Formel* (als abstrakte Berechnung), schließlich die *digitale Programmierung* (eine prozessorgesteuerte und prozessorientierte Form des Kalkulierens).

Eine bloße „Digitalisierung“ von Anschauungen und Vorstellungen ließe sich immer auch anders realisieren und führt einfach nur zu „neuen Medien“, die auch eine große Chance beinhalten. Sie sind leichter teilbar und mitteilbar, sind anschaulicher, konkreter, schneller zu adaptieren.

Ein digitales Bild ist einfach nur ein Bild, das mit anderen Mitteln erstellt ist – nicht mit Farbe auf Leinwand, sondern mit Pixeln auf dem Bildschirm. Beides tritt uns als Sinnesindruck vor Augen. In beiden Fällen ist nicht die Darstellungsart entscheidend, das Medium;

entscheidend ist, was sich auf dem „neuronalen Bildschirm des Neokortex“ (Hoimar von Ditfurth, Quelle unbekannt) abbildet und wie die Bilder dort aufgenommen und verarbeitet werden.

Dennoch wirkt sich die neue, digitale Struktur unmittelbar auf unser Verhalten und auf unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit aus. Je realistischer die neuen, künstlichen Welten von Bild, Film und Cyberspace generiert werden, um so mehr verschwimmen die Grenzen zwischen Realität (dinghaft anschaulicher und „begreifbarer“ Welt) und Fiktionalität (reine Vorstellungswelt). Schon heute kann uns eine „Cyberbrille“ (von griechisch Kybernetik = Steuerung) einen quasi realen Erlebensraum vermitteln, ebenso das 3-D-Kino. Und man kann leicht prognostizieren, dass die Entwicklung solcher Fiktionswelten mit Hilfe der Technik – das heißt in diesem Fall: durch Digitalisierung, schließlich durch neuronale Stimulierung – immer perfekter gelingen wird.

Eine entscheidende Veränderung liegt jedoch vor allem in der Tatsache, dass digitale Welten nicht mehr (nur) an menschliche Gehirne, sondern viel mehr an Maschinen, an Computer, Prozessoren, Netzwerke und Roboter gebunden sind. Diese tendieren möglicherweise dazu, sich zu verselbstständigen und den langsamer, „bedächtiger“ denkenden und handelnden Menschen mehr und mehr zu verdrängen, gar zu ersetzen. Statt eines „Prometheus“ (gr. Vordenker) wird nun der Mensch zum „Epimetheus“ (Nachdenker). Fragen der Kontrolle und der Rückwirkung auf menschliche Kultur und menschliches Leben sind hier in der Tat erschreckend dringlich.

Eine weitere Veränderung betrifft die Rückwirkung auf unser Selbstbild und Selbstverständnis, unser Menschenbild. Schon heute

sprechen wir in der Pädagogik von Lern-„Prozessen“ und benutzen den Begriff analog zur digitalen Welt, obwohl er sich nicht von dort so einfach auf die Schule übertragen lässt. Der „Lernprozess“ kann nicht „gesteuert“ und „programmiert“ werden wie ein Computer. Ein Schüler ist kein Roboter, den ich nach seinen „Funktionen“ bemessen und beurteilen kann und von dem ich ein beständiges „Funktionieren“ erwarten kann. Dass wir es mit Menschen zu tun haben, ist und bleibt der kategorische Imperativ der Pädagogik – wenigstens, solange sie sich selbst noch als „humanistisch“ begreift.

All dies berührt die Bedeutung des Mythos zunächst nicht, denn auch der Mythos nimmt in der neuen, digitalen Welt einen bedeutenden Platz ein. Er ist nicht vergessen oder verdrängt worden, im Gegenteil: er hat sich transformiert und an die digitale Welt bestens adaptiert. Das Mythologische – die bildhaft erzählende, heroisierende Denk- und Sprachform – ist in der digitalen Kunst ebenso präsent wie in den digitalen Film- und Kinowelten. Gerade Figuren wie Odysseus und vor allem Herakles sind in den digitalen Anschauungswelten prominent vertreten.

Auf der anderen Seite entstehen ständig neue Mythen und neue Heldenfiguren. Waren es früher die Abenteuer des Tarzan, so ist der Held der „Terminator“-Filme eben ein Cyborg (Mischwesen aus Organismus und Maschine) bzw. ein „Android/Humanoid“ (menschenartiger Roboter).

Die Frage nach dem Bildungswert des antiken Mythos stellt also zunächst nur die Tradition in Frage, den „Mehrwert“ der antiken gegenüber den modernen Mythen und den Mehrwert der Sprache (des Lesens und Erzählens) gegenüber der Vermittlung in Bild, Comic und Film.

Friedrich Maier stellt vor dem Hintergrund eines schwindenden Bewusstseins für mythologische „Strukturen“ und Denkwelten die bleibende Bedeutung mythischen Denkens und Erzählens heraus und begründet diese mit der seelisch orientierten Symbolsprache des Mythos, die für die Selbstfindung und Selbstbestimmung des Menschen unumgänglich ist. Dem kann ich nur zustimmen, will aber diese Position noch weiter differenzieren und dann auch über didaktische Konsequenzen nachdenken.

Zunächst die Gegenthese: Ich glaube, dass der antike Mythos keineswegs dabei ist, auszusterben – in dem Sinne, dass er seine kreative Kraft nicht mehr weiter entfalten und die Phantasie der Menschen nicht mehr anregen könnte. Es zeigt sich im Gegenteil, dass der antike Mythos die Hürden der Digitalisierung „spielend“ genommen hat und sich längst an die digitalen Welten angepasst hat. Dies gilt übrigens in gleicher Weise für die antiken wie etwa für die nordischen oder asiatischen Mythen.

Wie notwendig aber, so lässt sich fragen, sind gerade die *antiken* Mythen in einer modernen Welt? Welchen Zweck können sie in ihr erfüllen, welchen nur ihnen eigenen Sinnhorizont können sie eröffnen?

Der Mythos stellt offensichtlich ein bleibendes Bedürfnis des Menschen dar, ein Bedürfnis nach Veranschaulichung und nach Erzählung. Er ist für uns genauso wichtig wie der Traum, zu dem er – als Produkt einer traumartigen Phantasie – eine gewisse Nähe aufweist. Dazu kommt, dass der „Logos“ (im Griechischen bezeichnet dieses Wort das Denken und Sprechen zugleich, also die sprachliche Anschauungsform) in seiner rationalen Ausprägung in sich blind ist für die Schattenseiten der Persönlichkeit: für Gefühle, Triebe und Emotionen, die überwiegend den unbewussten

Seelenschichten zugehörig sind und sich in Bildern und Symbolen, in Träumen, Mythen und Märchen ausdrücken.

Zwar ist auch die mythische Welt des Erzählens ein Teil des Logos – sie wird in Sprache erzählt und ist in sich durchaus „logisch“ strukturiert; doch wird die mythische Vorstellungswelt weniger vom Verstand bestimmt und kontrolliert.

Sie entstammt den uralten Arsenalen der bildhaften Phantasie und beruht auf der Imaginationskraft der menschlichen Seele. Große Mythen greifen ähnlich wie die großen, bedeutenden Träume auf das archetypische Bildreservoir in der Tiefe der Seele zurück.

Das lateinische Wort *ratio* (von *rerī*, berechnen, abgeleitet) bezeichnet dagegen den rein verstandesmäßigen Logos: das logisch-rationale bzw. das rational-logische Denken. Aus diesem entspringen nicht nur die Sprache der Mathematik, sondern auch die Computer-„Sprache“ – und damit die Digitalisierung. Seinem Wesen nach ist dieses rational-logische Denken ein unterscheidendes, scharf trennendes Denken; es kennt den Zwiespalt nicht, die innere Zerrissenheit, das Chaos widerstreitender Gefühle und Antriebe. Die digitale Sprache kennt kein „sowohl als auch“, sondern nur ein „entweder ... oder“; sie beruht auf der eindeutigen Unterscheidung von Einsen und Nullen (als Steuerungszeichen), ihr programmierbares Zeichensystem ist eine auf Eindeutigkeit reduzierte Form von „Sprache“.

Eine rein logisch-rationale Welt wäre wie ein Großhirn ohne limbisches System, wie eine Seele, die nur aus „Ich“ bestünde, aber ihr „Es“ verloren hätte – und damit ihre „E-motionen“ (von lat. *e-movere*, bewegen, aufwühlen). Emotionen sind jedoch, wie man heute weiß, die eigentlichen Antriebe unseres Handelns.

Solche tieferen Motive und Motivationen sind uns in der Regel unbewusst, brechen jedoch, wenn sie verdrängt und nicht beachtet werden, um so stärker hervor und wirken sich unkontrolliert aus. Irrationales und gewalttätiges Verhalten, zumal in modernen Massengesellschaften, lassen sich also nur dann vermeiden, wenn auf gesellschaftlicher Ebene eine Auseinandersetzung mit den irrationalen Tiefenschichten der Seele stattfindet. Gerade dies leistet der Mythos in all seinen Formen.

Aber was sind überhaupt Mythen? Dazu möchte ich vorab zwei Bilder vor Augen stellen.

1. Mythen sind wie Vulkane

- Aus der Tiefe des Inneren dringt über Jahrhunderte, wenn nicht Jahrtausende hinweg flüssige Lava aus einem unerschöpflichen Reservoir und erstarrt an der Luft zu phantastischen Gebilden.
- Ein solcher Vulkan kann nach einer kurzen Zeit des „Ausbruchs“ über lange Zeit wie erloschen wirken; er erstarrt, seine äußere Form erodiert und wird allmählich abgenutzt. Dabei nährt seine fruchtbare Asche viele Arten von Pflanzen.
- Doch bleibt die Glut tief unter der Oberfläche erhalten und steigt in manchen Zeiten erneut nach oben. Dann bricht die angestaute Kraft sich Bahn, so dass der Vulkan erneut frische Lava hervorstößt, die die alten Schichten überdeckt und dem sichtbaren Vulkankegel ein neues Antlitz verleiht.

In ganz ähnlicher Weise ist ein Mythos ein Gebilde, dessen Tiefen und dessen innere Kräfte wir kaum ermessen können. Solch ein Mythos kann lange Zeit in einer starren Form überdauern, er ist aber jederzeit in der Lage, von neuem virulent zu werden und aus seiner „Magma-kammer“ tief im Inneren der Seele flüs-

sige Glut herauszustoßen und auf diese Weise seine Gestalt zu verändern.

2. Mythen sind wie Glasscheiben

„Es ist unmöglich, Glas zu sehen. Wir nehmen entweder unser eigenes Spiegelbild auf seiner Oberfläche wahr, oder wir können durch es hindurch eine jenseitige Landschaft betrachten, doch seine Substanz, seine Gegenwart, entzieht sich bei jeder Wendung unserem Blick. Die Symbole des Mythos sind wie Glas. Die Spiegelung, die über die glatte Oberfläche des Glases huscht, ist unser Selbst, das wir im Symbol schauen; die jenseitige Welt, die man sieht, als ob kein Glas davor wäre, und die doch nur sichtbar ist aufgrund der Wirksamkeit des Glases, ist eine ‚Bedeutungs‘-Landschaft, die das Symbol vor uns hinstellt. Wenn wir mythischen Symbolen begegnen, können wir ihre Bilder nicht losgelöst sehen von unseren Projektionen oder von den Interpretationen, die über sie hinausgehen.“

(Joseph Leo Körner, *Die Suche nach dem Labyrinth*, 1983, S. 9)

- Mythen spiegeln unser Selbst wider, wir erfahren in ihnen etwas über uns selbst, etwas tief Verborgenes, Unaussprechliches.
- Mythen sind durchsichtig, man kann durch Interpretation ihre Tiefenschichten erkennen. Ihre Symbolsprache lässt sich deuten.
- Mythen sind transparent, sie eröffnen einen Evidenzraum, eine Bedeutungs-Landschaft; Mythen sind insofern deutbar, wenn auch niemals ein-deutig. Ihr Bedeutungsgehalt ist schillernd und vielfältig.

Das erste Bild, der Mythos als Vulkan, verdeutlicht die Wandelbarkeit des Mythos und seine Herkunft aus den Tiefenschichten der Seele, zudem die Verbindung mit den „Magmakammern“ intensiver, „glühender“ Gefühle. Bleibt man bei diesem Bild, so ist es äußerst faszinierend zu beobachten, dass der Mythos einen weiteren „Eruptionsschritt“ – eben in Richtung auf die digitale Welt – längst vollzogen hat.

Mit dem Aufkommen des Films, später der digitalen Film- und Bildwelten, hat auch die Faszination des Mythos explosionsartig zugenommen. Mit Hilfe digitaler Veranschaulichung können Monster und andere mythologische Figuren und Landschaften, etwa die Unterwelt oder eine olympische Götterwelt, fast realistisch – und nicht mehr nur kulissenhaft – dargestellt werden.

In den zahllosen modernen Mythenverfilmungen zur Odyssee oder zu den Taten des Herakles werden die Bildwelten des antiken Mythos erneut ganz lebendig und modern adaptiert, durchlaufen dabei aber auch Veränderungen, Verformungen, teils auch Verflachungen. Der Mythos droht in manchen Fällen seine existenzielle Tiefe und damit auch seinen Bedeutungsgehalt zu verlieren.

Das zweite Bild, der Mythos als Spiegel- und Projektionsfläche, weist auf die innerseelische Bedeutung der mythischen Bildwelten und auf ihre Symboltiefe hin. Im Mythos entäußern und spiegeln sich innerseelische Vorgänge und Kräfte, werden zur Anschauung gebracht, können wahrgenommen und beurteilt werden und können auf diese Weise ins Bewusstsein integriert werden.

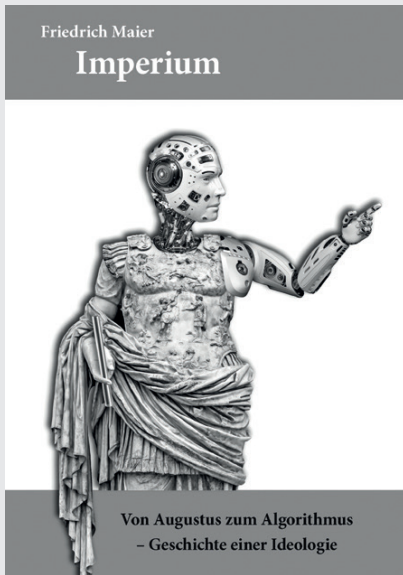
Die moderne Psychologie hat uns in die Lage versetzt, solche Symbolwelten zu deuten und überhaupt erst zu verstehen. Hier eröffnet sich für die Zukunft ein weites Feld, das es zu erschließen gilt – eine Arbeit auch und besonders für die Altphilologie und die sog. „Alten Sprachen“. Zudem eine stets notwendige „Arbeit am Mythos“ (vgl. Hans Blumenberg, 1979).

Kommen wir zurück zu der These von Friedrich Maier, dass der antike Mythos aus dem Bewusstsein des modernen Menschen schwindet. Mit dieser These sind wohl zwei Bereiche gemeint: zum einen das konkrete,

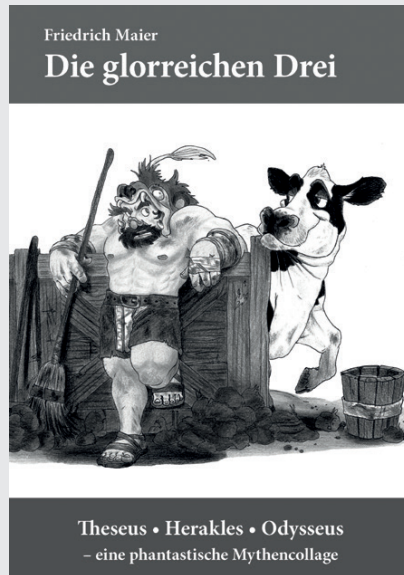
Ovid-Verlag
 Rudolf Hennebühl
 Im Morgenstern 4
 33014 Bad Driburg



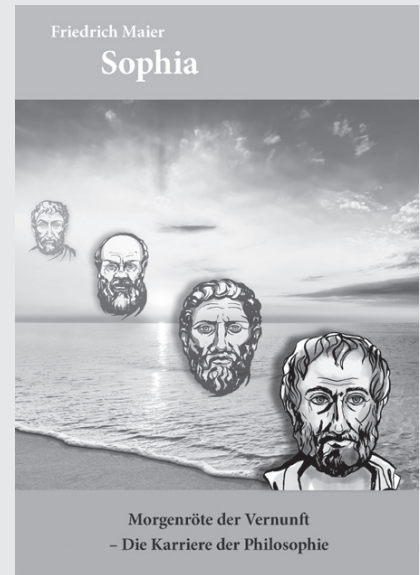
www.ovid-verlag.de
 info@ovid-verlag.de
 Tel.: 05253-9758-539
 Fax: 05253-9758-540



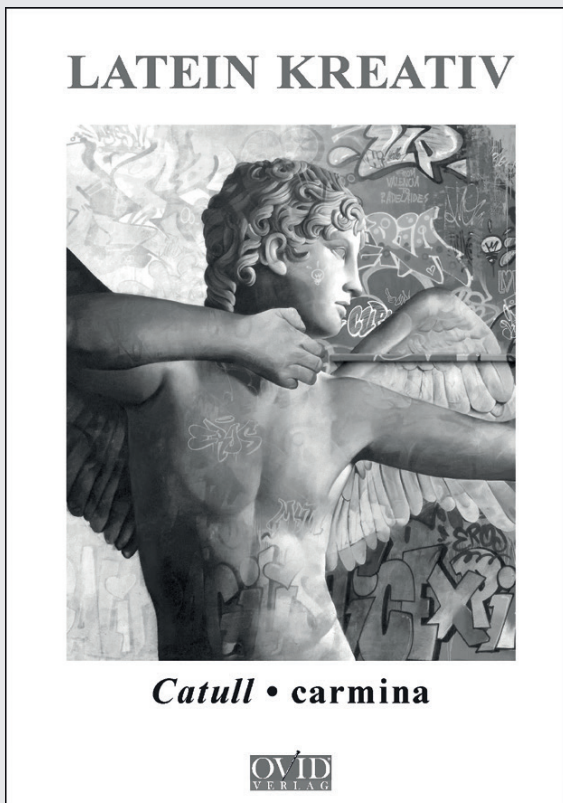
224 Seiten – Preis: 10,- €
 [ISBN: 978-3-938952-36-8]



183 Seiten – Preis: 10,- €
 [ISBN: 978-3-938952-38-2]

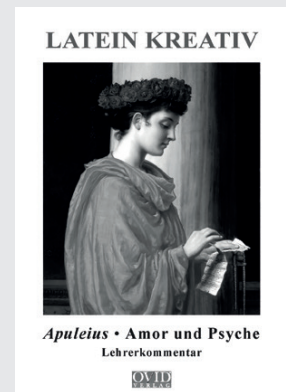
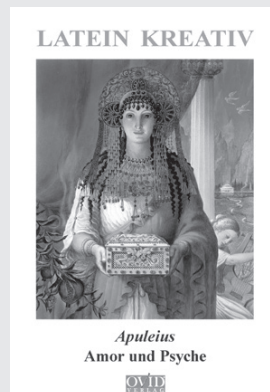


170 Seiten – Preis: 10,- €
 [vorauss. April 2021]

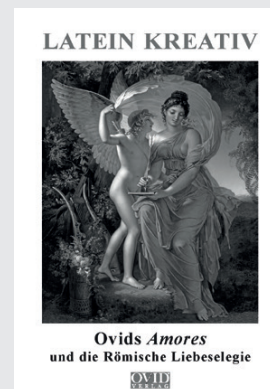


Band VII: **Catull, carmina**
 160 Seiten – Preis: 15,- €
 [ISBN: 978-3-938952-39-9]

„Latein Kreativ“ – alle Textbände: 15,- €



Band IV: **Seneca** • Band V: **Ovid, Amores**
 Band VI: **Apuleius, Amor und Psyche**



abfragbare Wissen um Personen und Inhalte antiker Mythen, zum anderen das Lesen bzw. das „Erzählen“, der klassische Weg der Tradierung des Mythos. In der Tat lösen die eindrucksvollen Bildwelten des Films das Erzählen in seiner Wirkung ab; dies verändert die Art, wie wir Menschen rezipieren; es verändert das Aktivitätspotenzial unserer eigenen Phantasie. Noch sehen wir es kritisch, wenn im Restaurant schon Kleinkinder im Hochstuhl vor ein „Tablet“ gesetzt werden und mit meist digitalen, teilweise sehr hektischen Bildwelten überschüttet werden. Dies ist so lange kein besorgniserregender Prozess, wie die Phantasie vor allem des Kindes nicht verkümmert oder gar abgetötet wird. Die Sehnsucht nach fiktiven Bildwelten bleibt nämlich durchaus konstant.

Was sich gewandelt hat, ist die inhaltliche Rezeption des Mythos. Dieser ist dabei, mit den Welten des Comic und der Science-Fiction zu verschmelzen. Beides sind bereits in der Antike vorkommende, aber erst mit Beginn der Neuzeit an Einfluss gewinnende Gattungen.

Auch vermischen sich früher getrennte Mythenkreise verschiedener Völker, die heute global rezipiert werden (vgl. etwa die asiatischen Samurai-Filme, die eine andere Art von Heldentum beinhalten). Man kann hier durchaus von einer Globalisierung des Mythos sprechen.

Dabei werden Gestalten des antiken Mythos dann auch mit modernen Phantasiefiguren verbunden, etwa dem „Hulk“ oder den „Avengers“ (engl. „die Rächer“). Der Trend geht dahin, verschiedene Mythenfiguren in einer fiktiven Story miteinander zu verschmelzen (vgl. Filme wie „Clash of the Titans“, 2010, oder Marvels „The Avengers“, ab 2012) und so ein buntes Potpourri von Figuren, Szenen und mythischen Monstern zu kreieren. Geblieben sind die überzeichneten Heldenfiguren, sowohl in körperlicher- als auch

in mentaler Hinsicht. Härte und Gefühllosigkeit als Eigenschaft des Helden, vor allem im Kampf, werden teils exzessiv ausgelebt (Filme wie „300“, 2006), teils ironisch oder komisch durchbrochen (Filme wie „Clash of the Titans“, 2010, oder Disneys „Hercules“, 1997).

Erkennbar ist auch ein Hang zu eher düsteren Welten und Motiven (Unterwelt, Persphone-Mythos etc.), auf der anderen Seite auch die Glorifizierung und Ästhetisierung mythologischer Stoffe, die oft auch ins Kitschige abgeleitet.

Was sich verändert, ist somit in erster Linie die Trennschärfe einzelner Mythen und die mediale Art der Vermittlung mythischer Erzählungen. Ungebrochen ist jedoch wie eh und je die Sehnsucht nach mythisch geprägten Bildwelten. Diese Sehnsucht entspringt generell dem Drang (unbewusster) seelischer Tiefenschichten nach „Äußerung“, sie entspringt aber auch zwei (bleibend) aktuellen, sozial-politischen Bedürfnissen:

- a) dem illusionären Wunsch nach einer Regelung der Probleme der heutigen Welt – die sprichwörtliche Suche nach dem „starken Mann“;
- b) der Auseinandersetzung mit zunehmender Gewalt und Amoralität (der Held als Idealbild des „Guten“ und als Vernichter des „Bösen“).

Sicherlich sind angesichts menscheitsbedrohender Probleme Energie, Tatkraft und Stärke, Beharrlichkeit, Durchsetzungsfähigkeit, Zielbewusstheit etc. – also all die eigentlichen Heldentugenden – von Nöten. Sicherlich ist manchmal auch Gewalt (bis hin zu kriegerischen Auseinandersetzungen) erforderlich, solange die Menschheit ihre Probleme nicht mit Hilfe des „Logos“ zu lösen imstande ist. Auch mag die Tendenz in vielen Ländern, angeblich starke Politiker als Staatsführer zu wählen und ebenso deren Tendenz, sich als Helden und „starke Männer“

zu präsentieren, durchaus ein Anzeichen für die Schwierigkeit der vor uns liegenden globalen Aufgaben sein. ... Es wird aber nicht die Lösung dafür sein, ganz im Gegenteil!

Die unbewusste mythische Antwort, das Warten auf einen Helden, der – mit übermenschlichen Fähigkeiten begabt, den Göttern nahestehend – wie ein *deus ex machina* die komplexen Probleme der Gegenwart lösen könnte, wird ihre Verheißung nicht erfüllen. Es gibt keine Helden in diesem Sinne; sie sind und bleiben Fiktion.

Eine „Mythologisierung“ als instinktive, der „mythologischen Struktur“ entstammende Antwort auf die komplexen Probleme der Gegenwart – etwa ein Donald Trump als „Superman“, wie er in politischen Karikaturen gezeichnet wird – ist unzureichend, ja, gefährlich. Mythologisierung geschieht immer da automatisch, wo sie nicht vom denkenden Verstand hinterfragt und relativiert wird. Allzu leicht aber neigen wir Menschen dazu – sowohl individuell als auch kollektiv – in solch atavistische, in vorgeschichtliche Zeiten reichende Trieb- und Denkstrukturen zurückzufallen.

Von daher ergibt sich für die Pädagogik, für den Umgang mit dem Mythos und die „Arbeit am Mythos“ (siehe oben) eine, wie ich finde, sehr wichtige Aufgabe. Ich glaube nämlich, dass die Art, wie wir Mythen aufgreifen, sich ändern muss und ändern wird – und zwar:

1. in Richtung auf ein mehr innerseelisches Verständnis,
2. in Hinsicht auf ein Ende der Verherrlichung von Gewalt,
3. in Richtung auf eine Korrektur der Darstellung von Mann und Frau und der Zuordnung spezifischer Geschlechterrollen.

Deshalb müssen Heldenmythen immer auch kritisch gelesen werden, wie es zum Beispiel

Vergil in der *Aeneis* tut; Aeneas ist dort ein Held, der aus Notwendigkeit und aus einer höheren Berufung heraus in den Krieg zieht, ziehen muss, der aber immer wieder nach Wegen des Friedens sucht und an seiner eigenen „Mission“ leidet.

Die fast überall gängige Verherrlichung und Glorifizierung solcher Heldenfiguren darf nicht weiter unbefragt bleiben. Denn damit einher geht immer die Verherrlichung von Gewalt, wie wir sie in jedem Krieg, aber auch in den meisten Mythenverfilmungen ungebrochen finden.

Prominentes Beispiel sind die überaus erfolgreichen Verfilmungen „300“ (2006) und „300: Rise of an Empire“ (2014), auf einem amerikanischen Comic bzw. einer „graphic novel“ basierend. Die beiden „Historienfilme“ greifen die Schlacht bei den Thermopylen und die Seeschlacht bei Salamis auf, wobei die (angebliche) spartanische Kriegsideologie und das Männlichkeitsideal des spartanischen Kriegers verherrlicht werden. „Ein Sturm der Aufopferung, ein Sturm der Freiheit, ein Sturm der Gerechtigkeit, ... ein Sturm der Vergeltung“ heißt es in einem Trailer dazu. Ungeniert werden solche höchsten Wertbegriffe einem Film vorangestellt, der auf blutigste Weise das Gemetzel an Menschen verherrlicht und der verkaufswirksam auf atavistische Urinstinkte setzt. „Gerechtigkeit“ wird dabei automatisch und unbefragt mit „Vergeltung“ gleichgesetzt.

Der moderne Mensch muss endlich begreifen, wirklich begreifen: Verletzungen und Tötungen sind keine Kollateralschäden, kein Anlass zu Witz und Scherz, sondern sind in jedem Fall eine Destruktion des Menschlichen – vielleicht notwendig, vielleicht gerechtfertigt, niemals aber selbstverständlich, niemals „gerecht“ oder „ehrenhaft“ oder „großartig“, niemals „heldenhaft“.

Merkwürdigerweise ist auch in der modernen Welt der Typus des Helden überwiegend gleich geblieben. Merkwürdig andererseits auch nicht, weil die Heldenfigur eben eine typische „Denkform“ des Mythos ist und archetypischen Charakter aufweist.

Geliebt sind aber auch zentrale Themen und Motive: die Notwendigkeit des Kampfes (der Krieg als „Vater aller Dinge“, Heraklit) und die Frage nach dem Erhalt der Freiheit. Ausbeutung und Versklavung des Menschen, auch in fremden Welten und durch fremde Zivilisationen, werden – in einer Verschmelzung von Mythos, Comic und Science-Fiction – immer wieder futuristisch thematisiert (vgl. die Filme „Independence Day“, 1996, oder „I, Robot“ 2004). Solche Grundfragen des Menschseins werden anhand mythischer Bildwelten aus den Tiefen der Seele nach außen hin projiziert und können so auf fiktive Weise veranschaulicht und ausgelebt werden.

Nehmen wir als Beispiel nur die Figur des *Minotaurus*. Psychologisch lässt sie sich verstehen als Symbol einer Triebkraft, die potenziell gefährlich, ja, tödlich erscheint und die im Labyrinth der Seele versteckt bleiben muss. Setzt man sich mit ihr jedoch nicht auseinander und „besiegt“ sie, so fordert sie von Zeit zu Zeit „Opfer“.

Was fehlt, ist die Verinnerlichung solcher Themen, d. h. die Rückprojektion auf ihren Ursprung: die unbewussten Anteile der individuellen und der kollektiven menschlichen Seele. Woher stammen das Aggressionspotenzial, das Territorialverhalten, die Abwehr des Fremden? Die Konflikte, die mit solchen Problemfeldern verbunden sind und die sich immer wieder in irrationaler Gewalt entladen, müssen auf Dauer eben dort – in ihrem innerseelischen Ursprung – gelöst und befriedet werden, um die Spirale von Dummheit, Selbstsucht und Gewalt zu stoppen.

Was die Figurenkonstellation des Mythos angeht, so findet sich leider bis heute ein auf Kraft und Muskelmasse reduziertes, hirnloses Heldenbild und vor allem eine stereotype, meist äußerst dümmliche bzw. „dämliche“ Darstellung von Frauen und ihren spezifischen Rollen und Aufgaben. In den Mythenverfilmungen der 50er/60er-Jahre ist dieses Frauenbild heute fast unerträglich geworden und wirkt allenfalls noch komisch-befremdend. Dennoch besteht die weibliche Heldenfigur bis heute in einer Kopie männlicher „Tugenden“ wie Schlagkraft, Gefühlsverdrängung und Unerschrockenheit.

Psychologisch gesehen sind Helden und Heldinnen Abbilder und greifbare Symbole für den männlichen Animus und die weibliche Anima – Seelenanteile, die beide Geschlechter in sich verkörpern und die auf dem Individuationsweg, dem Weg der Selbstfindung, in eine Balance gebracht werden müssen. Wieviel weibliche Anteile kann ein antiker oder auch ein moderner Held sich „leisten“?

Bereits in der antiken Herakles-Figur schwingen solche ambivalenten Züge mit. Dies zeigt sich an den Erzählungen von *Herakles und Deianira*, aber vor allem von *Herakles und Omphale*. Die Liebe als Gegenmacht zum Krieg (in der Antike im Antagonismus von Mars und Venus versinnbildlicht und personifiziert) „verweichlicht“ und „verweiblicht“ den Helden und macht aus ihm einen Antihelden, einen „Weiberhelden“. So malt es das Bild eines Herakles, der sich in seiner bedingungslosen Liebe zu Omphale, von seiner eigenen Triebkraft gefesselt, so weit unterdrücken lässt, dass er zum Spinnrocken greift und sich von den Dienerinnen hänseln lässt.

Ähnlich finden wir dies bei Achill, der sich eine Zeit lang, als Mädchen verkleidet, dem Krieg zu entziehen sucht; und auch die merkwürdige Episode der verlassenen Ariadne kann

unter diesem Aspekt gelesen werden. Darf ein Held, ein „echter Mann“ sich weiblichen Tugenden unterwerfen und sich von ihnen beeinflussen lassen? Von *Odysseus und Kalypso*, *Jason und Medea* bis hin zu *Dido und Aeneas* finden wir diese Frage immer wieder thematisiert. Der Mythos zeigt darin bildhaft auf, wie schwierig dieser innere Individuationsweg – nach C. G. Jung die Verschmelzung von Animus und Anima – tatsächlich ist.

Welche didaktischen Konsequenzen ergeben sich aus dem Gesagten?

„Kinder brauchen Märchen“, so die lapidare Feststellung des Kinderpsychologen Bruno Bettelheim in seinem Buch „The Uses of Enchantment“ (~ „Der Nutzen/die Notwendigkeit der Verzauberung“, 1975). Dies lässt sich im selben Maße vom Mythos sagen. Es ist u. a. Aufgabe der Fächer Latein und Griechisch, diesen „Nutzen der Verzauberung“ zu vermitteln. Ein moderner Unterricht wird dies jedoch differenziert tun, indem er mit den antiken Mythen sowohl kreativ-vertiefend – d. h. personalisierend – als auch kritisch urteilend und relativierend umgeht.

Junge Menschen müssen wissen, was ein Mythos ist, welche Bedeutung als Ausdrucks-

mittel innerseelischer Kräfte ihm zukommt, wie er sich wandelt und wie er auf irrationale Weise menschliche Hoffnungen auf Rettung und Erlösung nährt. Aber junge Menschen müssen auch träumen dürfen, müssen ihre Phantasie entwickeln, ihre Begeisterungsfähigkeit, müssen ein Feld finden, auf dem ihre Emotionen und ihr fiktives Selbstbild zur Sprache kommen, auf dem sie in fiktiver Weise ihr Selbst – den männlichen ebenso wie den weiblichen Archetypus des Helden – erproben und herausbilden können.

Auch wir, die modernen Menschen, brauchen „Helden“ als Vorbilder; aber was wir an Helden brauchen, ist ihre moralische, ihre innere Stärke, wie sie etwa in der Erzählung von „Herakles am Scheideweg“ thematisiert wird (vergleichbar auch schon bei Homer in der Figur des Odysseus, in der Auseinandersetzung zwischen Achill und Hektor, aber auch in anderen mythologischen Erzählungen).

Wie Friedrich Maier in meinen Augen richtig erläutert, enthalten die antiken Mythen ein bleibendes Bildungsgut, das zur Grundlage abendländischer Identität geworden ist. Ich meine nur, dass dies kein äußeres Bildungsgut bleiben darf (im Sinne bloßer Kenntnis), sondern ein inner-



**Wir nehmen
Ihnen den
Druck ab**

BÖGL GmbH
DRUCK

**Spörrerauer Straße 2 • 84174 Eching/Weixerau
Tel. 08709 / 15 65 • Fax 33 19
info@boegl-druck.de • www.boegl-druck.de**

seelisches Bildungsgut sein müsste und sollte (im Sinne der Bewusstwerdung und Personwerdung). Auf diese Weise dient der Mythos in einmaliger und unersetzlicher Weise der Menschwerdung, eben der Humanisierung des Menschen.

In der Literatur, in der Kunst (Malerei und Bildhauerei), in Oper und Musical, in Film und Kino, neuerdings auch in den digitalen Bildwelten (digital generierte Bilder und Filme) entfaltet der antike Mythos weiterhin seine ungeheure Faszination. Ihm ist ein ursprüngliches Potenzial zu eigen, das spätere Ausformungen nicht mehr in der vollen Tiefe erreichen – so wie die späteren Kunstmärchen oft nicht mehr an die Ursprünglichkeit der gewachsenen Volksmärchen heranreichen. Im antiken Mythos sind bleibende Fragen des Menschseins und der Menschwerdung thematisiert – und dies in einer symbolisch dichten Bildsprache, die bisher unübertroffen ist. Ihre Deutung und ihre Integration ist eine menschheitliche Aufgabe, ihre tiefer gehende Vermittlung eine schulische Bildungsaufgabe (vgl. insges. Eugen Drewermann: „Liebe, Leid und Tod – Daseinsdeutungen in antiken Mythen“, 2013).

So wäre etwa das Ringen des Herakles mit *Thanatos*, dem Tod, ein tief existenzieller und hoch symbolischer Mythos, der der subtilen Deutung bedarf. Herakles stellt sich diesem furchtbarsten aller Gegner aus Freundschaft zu Alkestis und ihrem Mann Admetos. Die Herakles-Figur ist also weitaus differenzierter, als es die 12 Arbeiten oder Taten vermuten lassen.

Neben den klassischen Heldenmythen enthält die Magmakammer des Mythos viele weitere Motive, die in anschaulicher Weise das Wesen des Menschen und die Tiefenschichten der Seele zum Ausdruck bringen.

Diese sollten wir sensibel, mit Blick auf die Probleme der Selbstfindung und auf die Pro-

bleme der Gegenwart rezipieren. Als Spiegelfläche des Selbst werden uns die Mythen weiterhin in ungebrochener Kraft zur Verfügung stehen und auch ihre Faszination wird die Zeiten überdauern.

Der Mythos gehört zum Menschen und bildet den uns noch fassbaren Urgrund seiner Seele. Gleichzeitig muss der Mensch, um seine Humanität im vollen Sinne auszubilden, immer wieder über den Mythos hinauswachsen und kritische Distanz zu ihm aufbauen.

„Warum antike Mythen? – Weil sie, am Anfang abendländischer Kultur, all die Aspekte unseres Daseins abbilden, ausagieren und ausformulieren, die wesentlich dazu gehören, dass wir Menschen sind.“

(Eugen Drewermann, ebd. S. 9)

Literatur:

- Bettelheim, B. (1975): *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, London.
- Blumenberg, H. (1979): *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main.
- Drewermann, E. (2013): *Liebe, Leid und Tod – Daseinsdeutung in antiken Mythen*, Ostfildern.
- Gebser, J. (1932-1952): *Ursprung und Gegenwart*, München/Zürich.
- Körner, J.L. (1983): *Die Suche nach dem Labyrinth*, Frankfurt am Main.

Filme:

- Ab 2012: *Marvel's The Avengers*, Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Clements, R., und J. Musker (1997): *Hercules*, Buena Vista.
- Emmerich, R. (1996): *Independence Day*, 20th Century Fox.
- Leterrier, L. (2010): *Clash of the Titans*, Warner Bros.
- Murro, N. (2014): *300: Rise of an Empire*, Warner Bros.
- Proyas, A. (2004): *I, Robot*, 20th Century Fox.
- Snyder, Z. (2006): *300*, Warner Bros.

RUDOLF HENNEBÖHL