

JOURNAL FOR TRANSCULTURAL PRESENCES &
DIACHRONIC IDENTITIES FROM ANTIQUITY TO DATE

thersites

14/2022



www.thersites-journal.de

Imprint

Universität Potsdam 2022

Historisches Institut, Professur Geschichte des Altertums
Am Neuen Palais 10, 14469 Potsdam (Germany)
<https://www.thersites-journal.de/>

Editors

PD Dr. Annemarie Ambühl (Johannes Gutenberg-Universität Mainz)
Prof. Dr. Filippo Carlà-Uhink (Universität Potsdam)
Dr. Christian Rollinger (Universität Trier)
Prof. Dr. Christine Walde (Johannes Gutenberg-Universität Mainz)

ISSN 2364-7612

Contact

Principal Contact

Prof. Dr. Filippo Carlà-Uhink
Email: thersitesjournal@uni-potsdam.de

Support Contact

Dr. Christian Rollinger
Email: thersitesjournal@uni-potsdam.de

Layout and Typesetting

text plus form, Dresden

Cover pictures

Centurión. © Carmelo Blázquez. Modelo: Raulitops.
Efebo II. © Carmelo Blázquez. Modelo: Raúl Tamez.

Published online at:

<https://doi.org/10.34679/thersites.vol14>

This work is licensed under a Creative Commons License:
Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).
This does not apply to quoted content from other authors.
To view a copy of this license visit:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

SOPHIE DIX & SILVIA KLOHR

(Georg-August-Universität Göttingen)

Ein studentischer Bericht zur Tagung „IMAGINES VII: PLAYFUL CLASSICS“ (05.–06.03.2021)

Abstract In March 2021, the IMAGINES Project – an international and interdisciplinary research network for the modern reception of antiquity in the visual and performing arts – held their seventh conference online. The event focused on PLAYFUL CLASSICS, and was hosted from Göttingen University by the organizers Juliette Harrisson, Antje Kuhle and Martin Lindner.

The keynote by Dunstan Lowe on „The Danger of Seriousness: Play and the Future of Classics“ outlined the potential of researching classical reception as a creative process. The following sections brought this to life with in-depth treatments of the underlying mechanics of constructing and deconstructing, playful learning, the „Faces of Antiquity“, forms of interaction and national/nationalistic traditions. The programme combined scholarly contributions with presentations and workshops by various artists and open discussion elements.

The shift to an online format allowed the participation of an unusually international audience, while the interactive elements – including a thematic game as a continuous side event – especially encouraged a large number of students to participate actively. Therefore, this conference report will not just summarize the content of the event, but also provide a student perspective on attending a conference on classical reception – a research area which is mostly neglected in the teaching curriculum.

Keywords Tagung, Bericht, Imagines, Antikenrezeption

Im März diesen Jahres kam das IMAGINES-Projekt, welches sich durch seine internationale und interdisziplinäre Forschungsarbeit zur modernen Rezeption der Antike in der visuellen und darstellenden Kunst auszeichnet, zu seiner siebten Tagung zusammen. Nach „The Fragrant and the Foul: The Smells and Senses of Antiquity in the Modern Imagination“ 2018 in Toulouse sollte es dieses Mal in Göttingen um Antikenrezeption als spielerisch-kreativen Prozess gehen. Den Organisator:innen um Juliette Harrisson (Birmingham), Antje Kuhle (Regensburg/Hannover) und Martin Lindner (Göttingen) gelang es, in Zusammenarbeit mit dem Göttinger Althistorischen Seminar und der Sammlung Stern – Altertumswissenschaftliches Filmarchiv, eine spannende, abwechslungsreiche und mit angeregten Diskussionen verbundene Tagung zu gestalten. Die der fortdauernden Covid-19-Pandemie geschuldete Umstellung auf ein Online-Format eröffnete schlussendlich einem breiteren internationalen Publikum und mehr interessierten Studierenden die Möglichkeit, an der Tagung teilzunehmen: „*Good morning, good afternoon, good evening – wherever you may be*“ – mit dieser Begrüßung startete Martin Lindner, nach den herzlichen Willkommensgrüßen der Direktorin des Göttinger Centrum Orbis Orientalis et Occidentalis (Heike Behlmer) und der Direktorin des Althistorischen Seminars Göttingen (Tanja Scheer), die Tagung und leitete den ersten Vortrag ein.

Für den Eröffnungsvortrag konnte Dunstan Lowe (Canterbury) gewonnen werden. Der Pionier der Spielforschung ermutigte in seinem Beitrag „The Danger of Seriousness: Play and the Future of Classics“ die Anwesenden zu einer aktiven und hinterfragenden Herangehensweise an die Antike. Die meisten ‚Spielarten‘ der Antike seien als unmittelbare Fortsetzung antiker Traditionen zu verstehen. Die Wissenschaft solle daher außerhalb ihres eigenen Bereichs nicht für sich beanspruchen, alle Ungereimtheiten in der populären Rezeption zu kritisieren, sondern den spielerischen Umgang mit der Antike auch als Chance betrachten, neue Publika zu gewinnen. Mit diesem Aufruf setzte Lowe den Rahmen für die folgenden Vorträge.

Nach einer kleinen Pause, in der die Teilnehmer:innen die Möglichkeiten hatten an dem Pausenquiz zu antiken Filmen und Serien teilzunehmen, wurde in die erste Session der Tagung gestartet, die den Titel „Constructing and Deconstructing Antiquity“ trug. Die Moderation übernahm Martina Treu (Mailand).

Den Teiltitel „*Constructing*“ nahm Artemis Yagou (München) auch gleich wörtlich und gab in ihrem Vortrag „Playfully Rebuilding the Past: Construction Sets Inspired by Greek Antiquity“ einen Einblick in ihr DFG-Projekt „How they Played: Children and Construction Toys (ca. 1840–1940)“. Dabei stellte Yagou

nicht nur verschiedene Bausätze und deren Hintergründe vor, sondern setzte die Spielzeuge auch in die pädagogische Mentalität ihrer jeweiligen Entstehungszeit. Als Fazit des Vortrags hielt Yagou fest, dass es sich bei „*construction sets*“ um ein bequemes Medium handle, welches erlaubt, dass das klassisch griechische Erbe in verschiedenen sozialen und zeitlichen Kontexten manipuliert und spielerisch überdacht werden kann.

Der dritte Vortrag des Tages brachte das Plenum nach China zu Sven Günther (Changchun), der über „Playground WeChat: Western Classics in Chinese Social Media“ sprach. Nach einer kurzen Erläuterung zur App WeChat, die mehrere soziale wie kommunikative Elemente vereint, leitete Günther zum spannungsreichen Hauptpunkt seines Vortrags über. Bei WeChat handelt es sich um eine staatlich überwachte App, die besonders Memes und Nachrichten bezüglich der östlichen Hemisphäre einer eingreifenden Zensur unterlegt. Dagegen sind Memes, die auf die griechisch-römische Antike verweisen, keiner solcher Zensur unterworfen und erlauben so einem kleinem, aber informierten Publikum frei zu kommunizieren und ihre Meinung kritisch zu äußern. Günther zeigte vielfältige Beispiele an, die verdeutlichten, wie mit dem Fachwissen gespielt und kokettiert wird. Zuletzt äußerte er sich noch kritisch zum „*playroom WeChat*“, in der man seine eigene Rolle suchen und diese ‚bespielen‘ kann.

Der Dirigent und Musikwissenschaftler Antonius Adamske (Hamburg/Berlin) beschäftigte sich in seinem Vortrag „Tu ramènes le temps de Saturne et de Rhée“ mit der Frage „Warum die Antike auf Konzertbühnen gehört“. Adamske begann mit einer Einleitung zum – der Legende nach gemeinsamen – Ursprung des Tonsystems in Mesopotamien und seine Verbreitung sowohl nach Süd-Ost-Asien als auch ins antike Griechenland. Er führte dann über die Intervallbestimmungen des Pythagoras hin zu den Ambitionen Johannes Keplers, im wahrsten Sinne des Wortes ‚universelle‘ Gesetzmäßigkeiten der Harmonik zu berechnen: Die Tonbeispiele, die Adamske von Keplers *Harmoniae Planetarum Omnium* verwendete, zeigten eindrücklich diese Verbindung von Musik, Mathematik und Astronomie.

Beginnend mit der Frühen Neuzeit zeichnete Adamske bis ins frühe 20. Jahrhundert die musikalische Rezeption antiker Stoffe nach, von Monteverdis *Orfeo* bis Strauss' *Elektra*. Hier finden sich – je nach historischem Kontext – gleichsam Allegorien von Heldentum und Antiheldentum, Modelle guter und Kritik an schlechter Herrschaft. Die antiken Stoffe seien gerade durch ihre dehnbare Rahmenhandlung dafür prädestiniert, immer wieder zeitgenössisch aktualisiert auf die Bühne gebracht zu werden. Abschließend machte Adamske darauf aufmerksam, dass es weitergehender Grundlagenforschung am Schnittpunkt von Musik-

und Rezeptionswissenschaften bedürfe, und wandte sich zur Diskussion an das Publikum: „*Und damit spiele ich den Ball an Sie zurück*“.

Nachdem das Plenum in der Mittagspause die spannenden Eindrücke der ersten Session reflektieren konnte, führte Luis Unceta Gómez (Madrid) in die zweite Session ein, die sich mit „The Faces of Antiquity“ beschäftigte.

Das erste Gesicht der Antike wurde von Alexander Vandewalle (Antwerpen) präsentiert, der seinen bemerkenswerten Vortrag „Playing with Plato: The Presentation of Socrates in Assassin’s Creed Odyssey“ nutzte, um die Zuhörer:innen in die Welt der Videospiele einzuführen. Anhand des Charaktermodells, narrativer Ereignisse und Dialogoptionen diskutierte er die spielerische Anpassung des Hauptcharakters Sokrates im Vergleich zu seiner Darstellung in den griechischen Quellen. Hierbei ging Vandewalle auch auf die Rolle des Sokrates als Initiator einer Selbstreflektion der Spieler:innen ein, in deren Kontext philosophische Fragen aus ihrer theoretischen Situation in eine praktische und lebens-echte Dimension gehoben werden – man spielt nicht nur mit Sokrates, sondern zugleich mit der ihn umgebenden literarischen Tradition. Allerdings zeigte Vandewalle auch auf, wie Sokrates im Kontext des fesselnden Spielerlebnisses entgegen seiner Darstellung in antiken Quellen handelt. An dieser Stelle verwies er dann auf ein Zitat von Dunstan Lowe „*all receptions of classical antiquity are implicitly form of play*“¹ und hielt fest, dass die Historizität beim spielerischen Umgang mit Sokrates nicht an erster Stelle stehen sollte.

In Anlehnung an Johann Joachim Winckelmanns Formel von ‚*edler Einfalt und stiller Größe*‘ diskutierte Friederike Vosskamp (Heidelberg) in ihrem Vortrag „Noble simplicity and ‚shiny‘ grandeur? Playful approaches to classical sculpture in Jeff Koons’ Antiquity series“, inwiefern der Künstler Koons mit seinem Werk den Status ästhetischer Ideale der Antike im 21. Jahrhundert hinterfragt und die Tradition, in welche sich Künstler:innen stellen, unterläuft. Koons „bespielt“ mit seinen Plastiken etwa die *Venus Anadyomene*, indem er sie in andere Materialien und Formen verfremdet umsetzt, und zitiert gleichzeitig die bisherige Rezeption, indem er auf ihr antikes Original verweist. Dies ermögliche, so die These des Vortrags, einen neuen Blickwinkel auf die antiken Traditionen und auf den Künstler selbst.

1 Lowe und Shahabudin (Hrsg.), *Classics for All: Re-Working Antiquity in Mass Cultural Media*, Newcastle 2009, 6.

Mit „Classical Reception in Street Art Performance“ hielt Anna Socha (Liverpool) das Plenum noch ein wenig länger in der Welt der Kunst fest. Sie zeigte einerseits die künstlerische Hybridität zwischen Graffiti und klassischen antiken Motiven anhand zahlreicher Beispiele, unter anderem von dem spanischen Künstler Duo *PichiAvo*, auf. Andererseits forderte sie, dass die Umgebung und die Themenwahl der Werke in die Bewertung sowie Auseinandersetzung mit diesen einfließen sollte. Künstler, wie *PichiAvo*, stimmen ihre Werke auf und mit deren Umwelt ab. Zudem rief sie dazu auf, einen virtuellen Raum zur Dokumentation von Kunst und zum sozialen Austausch zwischen Künstlern und Betrachtern zu schaffen. Im Anschluss an den Vortrag von Anna Socha hatte das Plenum die Möglichkeit direkt mit den Künstlern *PichiAvo* in Kontakt zu treten. Durch eingespielte Videos konnte das Publikum einen Einblick in die Werkstatt und die Arbeitsweisen des Künstler Duos gewinnen, die sich anschließenden in einer angeregten Fragerunde, unter anderem zur Rezeption ihrer Werke, mit dem Plenum austauschten.

„The Faces of Antiquity“ folgten in der dritten Session die Vorträge zum „Playful Learning“ unter der Moderation von Anja Wieber (Dortmund).

Eva Christof (Graz) nahm ihren Vortrag „Greek and Roman visual arts as media for a playful social education of nowadays society“ zum Anlass, um auf die Nutzung materieller und visueller Quellen der Antike „zur humorvoll-spielerischen Erziehung der heutigen Gesellschaft“ einzugehen. Die Nutzung von antiken Darstellungen erklärte sich Christof daran, dass diese zwar von ‚heute‘ genug Entfernung haben, aber durch die klassische Bildung der Allgemeinheit weit genug verstanden werden können.

Die Ergebnisse und Arbeitsweisen ihres Lehrprojekts „Assassin’s Creed Odyssey und das klassische Griechenland“ thematisierten Kai Matuszkiewicz (Kassel/Marburg) und Kai Ruffing (Kassel) in ihrem Vortrag „Playing with/in Ancient Greece? Digital Game-based Learning and Assassin’s Creed Odyssey“. Unter den Stichworten „digitales spielbasiertes Lernen“ wollten die beiden ihren Studierenden einen kreativen Zugang zur antiken Geschichte aufzeigen und verbanden so das Spielen von „Assassin’s Creed Odyssey (2018)“ sowie „Discovery Tour: Ancient Greece (2019)“ mit einer akademischen Aufarbeitung der gezeigten Inhalte und Orte. Der Fokus der Vermittlungsarbeit lag hierbei auf der Reflektion und Analyse der Rekonstruktion und Dekonstruktion der antiken Geschichte, was zur Auswertung der Ergebnisse in Form eines „Let’s Analyse“ führte, die die Studierenden selbst erstellten. Matuszkiewicz und Ruffing verbinden so auf innovative Weise die Ansätze des „digitalen Game-Based-Learnings“

und „charakteristischen Phänomenen der zeitgenössischen Medienkultur“ miteinander.

In ihrem Vortrag „Mit Caesar und Kleopatra spielen. Auswirkungen antikisierender Spielhandlungen auf das Geschichtsbewusstsein“ stellte Anabelle Thurn (Freiburg) Einblicke in das Geschichtsbewusstsein vier- bis zwölfjähriger Kinder anhand zweier Spielfiguren „Caesar und Kleopatra“ vor. Solches Spielzeug folge dem Prinzip der Personalisierung von Geschichte, greife Konzepte auf, welche Kinder bereits von einer Thematik besitzen, und trage zur Formung und Festigung dieser Konzepte bei. Auch im abstrakten Bereich seien im historischen Denken der Kinder stabile Konzepte vorhanden, etwas die Assoziation der Vergangenheit mit Kriegszustand. Es sei festzuhalten, dass Erwachsene insbesondere diejenigen kulturellen Repräsentation rezipieren und als Maßstab anlegen, welche mit ihren (in der Kindheit erworbenen) Prä-Konzepten korrespondieren. Da diese Erwachsenen wiederum die Kaufentscheidung bei Spielzeug treffen, setzten sich bestimmte Repräsentationen durch. Bei Kleopatra sei beispielsweise zu bemerken, dass ihre Darstellung oftmals stark an Elizabeth Taylor im Spielfilm erinnere.

Der erste Konferenztag wurde mit einem Film abgeschlossen, der die Entstehung eines Brettspiels namens „Archaeologists vs Treasure Hunters“, welches in Bulgarien entwickelt wurde, vorstellte. Anschließend beantwortete Lyudmil Vagalinski, der selbst bis 2018 der Direktor des *National Archaeological Institute with Museum in Bulgaria – Bulgarian Academy of Sciences* war und im Entwicklerteam, um Sirma Alexandrova und Irina Vagalinska, als wissenschaftlicher Berater fungierte, die neugierigen Fragen des Publikums. Dabei betonte er, wie gut ein Brettspiel als Aufklärungshilfe für die Arbeit der Archäologen:innen und Bodendenkmalpfleger:innen eingesetzt werden kann. Die Runde bedauerte sehr, dass der eigentlich geplante Spieleabend mit „Archaeologists vs Treasure Hunters“ ausfallen musste.

Nach einem herzlichen „Welcome back“ von Martin Lindner startete Anastasia Bakogianni (Auckland) von Neuseeland aus die Moderation des zweiten Tages.

Martina Treu (Mailand) stellte unter dem Titel „Playing classical dramas: ‚Young‘ theatre festivals and the ‚Non-school‘ of Ravenna“ das 1991 von Marco Martinelli und Ermanna Montanari gegründete Theaterprojekt *non-scuola* vor, welches auch über Italien hinaus aktiv ist. Statt Jugendlichen klassisches Theater zu „lehren“, verfolgten die Initiator:innen den Ansatz eines „doing theatre“ und „playing classics“ und machten so antike Theatertraditionen und Stoffe für

Jugendliche aus prekären Verhältnissen in moderner Inszenierung erfahrbar. Es gehe einerseits darum, Jugendliche für das Theater zu begeistern, und andererseits der sozialen und ökonomischen Kluft, etwa zwischen Nord- und Süditalien, zu begegnen. Das Projekt habe zum Ziel, eine Verbindung zwischen den Herausforderungen in den antiken Stücken und der Lebenssituation der Jugendlichen herzustellen. Anschließend berichteten Laura Raedelli und Alessandro Rendra vom Teatro delle Albe in Ravenna unter der Moderation Martina Treus von ihrer Arbeit. Videos von Inszenierungen im Senegal, Süditalien und Kenia gaben einen interessanten Einblick in die Arbeitsweise von *non-scuola* und konnten die Begeisterung der Jugendlichen transportieren.

Die vierte Session der Tagung „Interacting with the Past“ leitete Irene Berti (Heidelberg). Mit *Indiana Jones* hat ‚der Archäologe‘ seine wohl berühmteste Repräsentation in der Populärkultur. Filippo Carlà-Uhink (Potsdam) und Florian Freitag (Duisburg-Essen) widmen sich mit ihrem Vortrag „Curses, Mummies, and Colonial Style: Archaeology in the Theme Park“ einem bisher weniger stark beachteten Medium der Repräsentation von Archäologie. Archäologie bzw. die Spur ‚des Archäologen‘ fungiere hier als Eingangstor zu dieser als vergangen dargestellten Welt. Carlà-Uhink und Freitag nutzen die Topologie Cornelius’ Holtorfs, der vier Idealtypen ‚des Archäologen‘ benennt: Der Archäologe als „adventurer“, als „detective“, „making profound revelations“ und „taking care of ancient sites and finds“. Zwar gebe es keinen Themenpark, der sich ausschließlich archäologischen Themen widmet, jedoch seien sehr häufig *themed areas* anzutreffen, die meist Regionen oder Länder repräsentierten, welche bekannt für archäologische Funde sind. Die Gestaltung dieser Areale greife auf existierende koloniale Stereotype zurück, auch indem sie auf die ‚Zeit großer archäologischer Entdeckungen‘ im 19. und 20. Jahrhundert verweise. Das Beispiel der Repräsentation Ägyptens im Themenpark zeige einen Ort, an dem die archäologische Entdeckung übernatürliche Kräfte heraufbeschwört und Mumien zu Leben erweckt. So beruhe die Gestaltung immer auf schon vorhandenen Stereotypen, Klischees und Topoi und korrespondiere somit stark mit anderen Medien, beispielsweise Filmen, welche diese Präkonzepte ebenfalls stabilisierten.

Zoa Alonsa Fernández (Madrid) widmet sich mit ihrem Vortrag „That’s Greek to Me’: Disco life, gameshows, and drag culture in Richard Move’s Achilles’ Heels“ der spielerischen Rezeption des antiken Mythos im modernen Tanz. 2002 entwickelte Richard Move die Dance Show *Achilles’ Heels* für das Ensemble Mikhail Baryshnikovs. Alonso Fernández zeichnete zunächst die künstlerischen Biographien Baryshnikovs und Moves nach und erläuterte dessen Be-

zugnahme auf die Tanz-Ikone Martha Grahams, die in Rollen als Klytaimnestra oder Phaedra bereits antike Stofftraditionen zitierte. In *Achilles' Heels* wird der Protagonist Achilles zum einzigen Teilnehmer einer von Athene initiierten und moderierten Game-Show mit dem Titel „That's Greek to Me“. Die Show referiert nicht allein in postmoderner Weise auf Topoi der Großstadt, Reality-TV und Gameshows, sondern thematisiert insbesondere die Ambiguität des antiken Helden Achilles in diesem postmodernen Setting. Seine Achillesferse erhält durch seine glitzernden *Heels* eine besondere Betonung, die den Punkt seiner Verwundbarkeit stilisiert. Anstelle eines Brustpanzers trägt der Protagonist ein als Panzer geformtes Korsett. Auf diese Weise unterläuft die Inszenierung spielerisch Genderstereotype sowie die Konventionen des klassischen Balletts. Move präsentiert eine queere Lesart des antiken Mythos, wenn Themenkomplexe der Drag-Kultur wie Schönheit und Tod zum Einsatz kommen, um im Mythos angelegte „heroic fame“ und „notions of queerness and love“ gegenübergestellt werden. In der anschließenden angeregten Diskussion wurde hinsichtlich der Interpretation, dass in *Achilles' Heels* auch Lebensentwürfe zwischen einem langen und vornehmen sowie einem kurzen und ruhmreichen Leben verhandelt würden, angemerkt, dass dies auch als Kommentierung zeitgenössischer Ereignisse, wie etwa der AIDS-Epidemie, verstanden werden könne.

In „Toga parties: Ludic Re-enactments of a Lubricious Rome“ thematisierte Luis Unceta Gómez (Madrid) die Rezeption des antiken Kleidungsstücks und erläuterte die Erwartungen, die an Toga Partys oder Re-enactment im Kontext der römischen Antike gestellt werden. Federführend für die modernen Vorstellungen und Erwartungen der Antike seien besonders die Filme und Serien der letzten Jahre, die das Bild eines antiken Roms als „historisches Pornotopia“² zeichnen. Gómez erklärte im Fazit seines spannenden Vortrags, wie dieser spielerische Ansatz der Rezeption sowie die gezielte Einsetzung der Klischeés dazu beitragen, den Teilnehmer:innen anhand solcher Partys ein von Hedonismus, Sinnesfreude und Sexualität gekennzeichnete römische Antike zu vergegenwärtigen.

Die letzte Session der Tagung beschäftigte sich mit „National und Nationalistic Reception“ und wurde von Marta García Morcillo (London) moderiert. Die Session begann mit dem Vortrag „Die Forges-Vision der Hispania Romana: Eine satirische und humorvolle Auffassung“ von Pepa Castillo (Logroño), die sich

2 G. Nisbet, „Dickus Maximus“: Rome as Pornotopia, in D. Lowe & K. Shahabudin (Hg.), *Classics for All: Reworking Antiquity in Mass Culture*, Cambridge 2009, 150–171.

mit der Arbeit des verstorbenen spanischen Humoristen Antonio Fraguas de Pablo, besser bekannt unter dem Künstlernamen Forges, beschäftigte. Anhand von zwei eindringlichen Beispielen zeigte Castillo anschaulich auf, mit welcher Ironie Forges das vorherrschende Bild der antiken Geschichte Spaniens rezipierte. Dabei stellte sie heraus, auf welche Weise der Künstler in der antiken Rahmenhandlung Kritik am Franquismus und modernen politischen Ereignissen ausübte.

„*Where did the barbarian invaders of the Roman Empire come from? = From Russia and Northern Europe.*“ Diese Frage stammt aus einem Kartenquiz aus der Zeit des spanischen Faschismus, welches Antonio Duplá Ansuategui (Vitoria-Gasteiz) in seinem Vortrag „Card games and Antiquity in Spain“ als eines aus einer Reihe von Beispielen vorstellte. Er erläuterte, welche politischen und gesellschaftlichen Interessen zum Tragen kommen, wenn in den behandelten Kartenspielen eine nationale Geschichte Spaniens seit der Antike konstruiert wird. Neben ideologischen Beispielen ging Duplá Ansuategui auch auf Beispiele mit pädagogischen und satirischen Intentionen ein. Grundsätzlich liege den Kartenspielen zugrunde, Fakten zu reduzieren, Geschichte zu personalisieren und die Themen in einer möglichst spielerischen Weise zu präsentieren. Die dezidiert nationalistische Antikenrezeption zeigt sich besonders dann, wenn etwa die vier römischen Kaiser Trajan, Hadrian, Marc Aurel und Theodosius als „spanischer Beitrag“ zur Größe des römischen Reiches stilisiert werden.

Szenen aus Ilias und Odyssee, Episoden römischer Geschichte oder Figuren eines klassischen Imaginationsraumes wie Narziss – Charo Rovira Guardiola (London) zeigt in ihrem Vortrag zu Honore Daumier’s *Histoire ancienne* spielerische Rezeptionsweisen antiker Mythologie im Frankreich des 19. Jahrhunderts auf. Daumiers Werk reflektiere nicht allein die kulturelle und politische Situation seiner Zeit, es durchkreuze auch antike Idealvorstellungen menschlicher Körper, respektive, was man vor dem Hintergrund der Neoklassik und der Romantik für ein solches antikes Ideal hielt. In den 50 Illustrationen des Werks würden die Figuren in „*everyday poses*“ dargestellt und damit überhöhende Körperhaltungen oder Körperproportionen karikiert.

Wie griechische Mythologie in russischen Animationsfilmen rezipiert wurde, zeigte Chiara Sulprizio (Nashville) in ihrem lebendigen Vortrag „Playing with Greek Mythology in Russian Animation“ eindrucksvoll auf. Anhand kurzer Filmausschnitte, in denen die griechische Mythologie entweder vereinnahmt oder als Ausdruck des Gegensatzes genutzt wurde, verdeutlichte Sulprizio, wie russische Filmemacher unter Verwendung bekannter griechischer Mythen, die sowjetische Kultur und Ideologie neu erfanden und umgestalteten. Für das

nicht-russische Publikum erscheint dieser Umgang mit den Mythen zunächst befremdlich und kann erst in der Verbindung mit dem zeitlichen Kontext der Entstehungszeit der Filme hinsichtlich ihrer Intention und Funktionen verstanden werden. So kann aus Herkules (in Snezhko-Blotskayas „The Return of Olympus“ von 1969) ein humanistischer Held werden, der auf die Erde zurückkehren und dort die ‚Monster der Moderne‘ bekämpfen möchte, während die Geburt des Eros (in Petrovs „The Birth of Eros“ von 1989) Chaos in die bisherige Ordnung der Gottheiten zu bringen droht. Sulprizio beendete ihren spannenden Vortrag mit dem Fazit, dass die russischen Künstler, unter der einzigartigen Entfaltung des Mythos, die Zuschauer:innen über die Idee der Animation als reine Illusion hinaus führen und aufzeigen würden, dass sowohl der Gegenstand als auch dem Medium Potential von Transformation, Vermittlung und politischem Handeln innewohnt.

Für die Studierenden ergab sich nicht nur die Möglichkeiten, einen Einblick in die aktuelle internationale Forschung zu bekommen und an den offenen sowie angeregten Diskussionen teilzunehmen, sondern es konnten auch Eindrücke in Forschungsfelder gewonnen werden, die normalerweise eher selten auf den universitären Lehrplänen stehen. Dass der Rezeption der Antike bei den „Playful Classics“ eine ganze Tagung mit unterschiedlichen thematischen Nuancen gewidmet wurde, begeisterte, beeindruckte und führte neue Denkanstöße herbei.

Gemäß dem Hinweis von Kai Matuszkiewicz und Kai Ruffing, dass besonders die „Digital Natives“ im Kontext moderner Medien zu packen sind, blieben gerade die Vorträge zu *Assassin's Creed* oder den russischen Animationsserien besonders im Gedächtnis und wurden im Nachgang noch unter den Kommiliton:innen diskutiert. Aber auch die Vorträge rund um Spielzeug oder Archäologie im Themenpark stießen bei den Studierenden auf Begeisterung und großes Interesse. Bei Letzterem ist es bemerkenswert, dass Carlà-Uhink und Freitag den Themenpark als eigentlich konservatives Medium bezeichnen, da hier trotz Attraktionen mit moderner Lasertechnik und Gestaltung in Steampunk-Optik Stereotype über antike Kulturen und bestehende koloniale Denkweisen im Bezug auf Archäologie eher stabilisiert und weitervermittelt würden, statt kritisch beleuchtet zu werden.

Überrascht hatte viele Studierende die Bereitschaft der Forschung einer Interpretation und/oder Rezeption der Antike eine Plattform und Berechtigung zu geben und über die verengte Frage nach der Historizität hinaus zu analysieren. Ganz nach dem Aufruf von Dunstan Lowe zum Auftakt der Tagung darf man eben wahrlich doch mit der Antike spielen und so neue Zugänge zu dieser

schaffen. Für unsere Freunde und Kommiliton:innen aus anderen Fachrichtungen können wir nur hoffen, dass sich diese Erkenntnis bis zum nächsten Sandalen-Filmabend fest in unseren Köpfen verankert hat.

Sophie Dix
Georg-August-Universität Göttingen
Althistorisches Seminar
Humboldtallee 21
37073 Göttingen
sophie.dix@stud.uni-goettingen.de

Silvia Klohr
Georg-August-Universität Göttingen
Althistorisches Seminar
Humboldtallee 21
37073 Göttingen
s.klohr@stud.uni-goettingen.de

Suggested citation

Dix, Sophie & Klohr, Silvia: Ein studentischer Bericht zur Tagung „IMAGINES VII: PLAYFUL CLASSICS“ (05.–06. 03. 2021). In: *thersites* 14 (2022), pp. 141–151.
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol14.193>