

Mädchen versus Männerwelt? – Junge Heldinnen und die narrativen Traditionen des Antikfilms

Martin Lindner

Während sich die einschlägige Forschung in verdienstvoller Detailarbeit bemüht, aus antiken Quellen die Feinheiten von Helden- oder Heldinnenerzählungen herauszuarbeiten,¹ scheint der Antikfilm das Potential zum »Spielverderber« zu besitzen. Bei Titeln wie *Coriolano*, *eroe senza patria* wirkt die Aufgabe erledigt, bevor auch nur die ersten Bilder angelaufen sind.² Die einschlägigen Produktionen sind so stark über ihre Helden definiert, dass sie umgangssprachlich mit Bezeichnungen wie »Muskelmänner-Filme« belegt werden. Trotz (oder gerade wegen) der Masse an starken Figuren wie Hercules, Goliath, Maciste, Samson und Spartacus sind es die »unwahrscheinlichen« Heldinnen, deren Analyse sich als besonders aufschlussreich erweist. Kaum irgendwo wird diese Kontrastwirkung deutlicher als bei den jugendlichen Detektivinnen des Antikfilms.

Für das Verständnis der Sonderrolle bedarf es einer kurzen Zusammenfassung des medialen Kontextes. Die jugendlichen Detektivinnen selbst werden in zwei Fallstudien vorgestellt, mit denen zugleich unterschiedliche Endpunkte in einer Entwicklung von »Heldinnen der Geschichte« sichtbar werden. Der vierte und letzte Teil kehrt zu den medialen Traditionen und den etablierten Geschlechterrollen zurück und versucht das Phänomen als nur vermeintliches Paradoxon zu erklären: ein Gegensatz, der sich durch das Fehlen eines Widerparts erklärt. Der Auftakt gehört jedoch einer Geschichte voller männlicher Heldenfiguren.

1. Der (junge) Antikfilm

Der Antikfilm ist nahezu so alt wie das Medium Film überhaupt. Um die Seltenheit von Frauen oder gar Mädchen als Protagonistinnen zu verstehen, hilft ein Blick auf die entsprechenden Zahlen aus rund 120 Jahren Produktionsgeschichte: Wir können von etwa 1200 bis 1400 einschlägigen Filmen und Serien ausgehen; dazu kommen noch einige Tausend Dokumentationen, Lehrfilme etc.³ Grob gesprochen verteilen sich diese Produktionen vor allem auf drei annähernd gleich starke »Wellen«. Die erste umfasst den

-
- 1 So hat beispielsweise der Freiburger SFB 948 mit *helden. heroes. héros* ein eigenes Journal zu den »Kulturen des Heroischen« ins Leben gerufen (<http://www.sfb948.uni-freiburg.de/de/publikationen/ejournal/index.html>). Der vorliegende Text geht zurück auf einen Beitrag zur 2015er Tagung »Heroinnen und Heldinnen« des Bonner *Centre for the Classical Tradition*. Ich danke allen Beteiligten für die zahlreichen Anregungen sowie Jörg Fündling, Antje Kuhle und Sylvia Lindner für ihre Anmerkungen zur ersten Fassung des Manuskripts.
 - 2 Für die deutsche Kinofassung wurde aus der eigentlichen Übersetzung »Coriolanus, Held ohne Vaterland« irreführenderweise entweder *Der Tribun von Rom* oder *Die Schlacht der Gladiatoren*. Im Folgenden sind bei allen Filmen immer die Originaltitel in Kursivsetzung benannt, bei mehreren namensgleichen Filmen ergänzt durch Jahreszahlen in Klammern. Stellen werden angegeben nach angefangenen Minuten, möglichst in Fassungen, die nicht dem sog. »PAL-Speedup« unterworfen sind. Die benutzte Version wird bei der ersten Nennung gekennzeichnet durch die Global Trade Item Number (GTIN) bzw. deren Vorläufer; für die Begründung und weitere Details zum Vorgehen siehe Lindner (2007), 22-27.
 - 3 Andere Schätzungen variieren zwischen 800 und 1500 Filmen; zur allgemeinen Entwicklung siehe u. a. Richards (2008), Solomon (2001) und die einleitenden Beiträge des neuen *Blackwell Companion to Ancient Greece and Rome on Screen* [Pomeroy (2017)]. Abseits der üblichen allgemeinen Filmdatenbanken liefern die Aufstellungen von Smith (2004), Verreth (2003) und Zewadski (o. J.) sowie für den deutschsprachigen Bereich Juraske (2006) und Juraske (2007) die beste Übersicht über

Stummfilm und frühen Tonfilm bis in die 1930er Jahre. Die zweite beginnt in den späten 1940er Jahren und ebbt Mitte der 1960er allmählich ab. Die dritte entspricht der filmischen Gegenwart seit der Wiederentdeckung des Antikfilms um das Jahr 2000. Anfangs- und Endpunkte dieser Periodisierung werden gerne an herausragenden Beispielen wie *The Fall of the Roman Empire* oder *Gladiator* festgemacht. Methodisch ist dieses Verfahren nur bedingt haltbar,⁴ vor allem aber verhält sich der Sonderbereich der Antike im Kinderfilm in diesem Modell ausgesprochen »antizyklisch« – doch mehr dazu später.

Im Folgenden wird für alle Produktionen durchgehend von »dem Antikfilm« gesprochen, wobei der Sammelbegriff ausdrücklich auch Miniserien, Filmfragmente oder TV-Serien umfasst. Zudem sind die Grenzen in Sachen Antike sehr weit gefasst. Letzteres lässt sich am besten mit zwei Beispielen veranschaulichen: *Orfeu Negro* ist eine Erzählung des Mythos von Orpheus und Eurydike, der fast nur im Setting (Brasilien Mitte des 19. Jahrhunderts) von der Vorlage abweicht. *Plebs* dagegen ist eine eindeutig im antiken Rom verortete Serie, die sich jedoch in allen anderen Belangen als ganz und gar nicht antike *Sitcom* zeigt. An anderer Stelle habe ich hierfür die Begriffe eines Antikfilms im engeren bzw. weiteren Sinne vorgeschlagen.⁵ Der Einfachheit halber werden auf den nächsten Seiten keine entsprechenden Ausdifferenzierungen versucht, sondern summarisch »Antikfilme« angesprochen – auch wenn in einer der Fallstudien die Antike nur über Zeitreisen zum Schauplatz wird.

Trotz dieser recht lockeren Eingrenzung bleibt die absolute Zahl von Heldinnenfiguren gering. Der Antikfilm ist ohnehin geprägt von einem kontrastiven Figureneinsatz: Statisten werden in der Masse als Schauwert eingesetzt; die Zahl der Hauptfiguren ist aber meist sehr klein. Dabei liebt der Antikfilm die soziale Spreizung, so dass häufig Herrscher oder Angehörige der Oberschicht im Gegensatz zu Gladiatoren oder einfachen Sklaven inszeniert werden.⁶ In diesen Gegensätzen fanden (und finden oftmals immer noch) weibliche Hauptfiguren nur wenig Raum. Die beiden häufigsten Archetypen waren und sind die Märtyrerin und die *femme fatale*. Die Märtyrerin kann dabei durchaus »proto-christlich« inszeniert werden und zeichnet sich trotz ihrer hohen Präsenz und Handlungsrelevanz vor allem durch ihre Passivität aus.⁷ Im weiteren Sinne kann selbst die treue Ehefrau Calpurnia zur Märtyrerin in der Geschichte des Frauenhelden Caesar werden.⁸ Gleiches gilt für die *damsels in distress*, die in zahllosen

zumindest einen gewissen Teil des Materials. Zunehmend verwischen auch die Grenzen zwischen Dokumentar- und Spielfilm, zu sehen etwa in den »Dokudramen« der BBC wie *Atlantis – End of a World*, *Birth of a Legend* oder *Hannibal*, die bezeichnenderweise in verschiedenen lokalisierten Versionen wechselweise der einen oder anderen Seite zugeschlagen werden.

- 4 Die Probleme sind vielfältig und können hier nur angerissen werden: Fernsehserien, Sunday School Specials, pornographische Produktionen und viele Teilbereiche mehr verlaufen teilweise ohne oder mit anders gelagerten »Wellen«. Vermeintliche Endpunkte wie *The Fall of the Roman Empire* ziehen oft noch eine Reihe von Zweitverwertungen und Imitationen nach sich. *Gladiator* ist nur der bekannteste einer Reihe von Großproduktionen um die Jahrtausendwende, obgleich sicher der folgenreichste Blockbuster dieser Zeit. Für eine kurze Einführung in weitere Probleme der Erfassung siehe Lindner (2016), 201-205.
- 5 Lindner (2007), 15-17 (auch mit Verweis auf die unterschiedlichen fremdsprachigen Begriffstraditionen); zur Einordnung von *Plebs* vgl. Lindner (2015b).
- 6 Vgl. Rother (2004), v.a. 35.
- 7 Die noch immer beste Einführung in den entsprechenden Kontext bieten Babington / Evans (1993), 177-205. Anders als von Weinelt (2015), 16-17 als Kriterium der »Nichtheldin« ausgemacht, ist Passivität in diesem Zusammenhang angelegt als standhafter Handlungsverzicht oder selbstbeherrschte Akzeptanz angesichts eines unausweichlichen Schicksals, nicht als Handlungsunwilligkeit oder fehlendes Handlungsverständnis.
- 8 So unlängst noch in der HBO-Serie *Rome*, zum Kontext vgl. Augoustakis (2013) und Späth / Tröhler (2012), zum Gegenbild der Atia siehe Cyrino (2008) und Harrison (2015).

mythologischen Antikfilmen auf die Rettung etwa durch Hercules/Herakles warten.⁹ Der Heroismus dieser Figurengruppe speist sich aus dem schicksalsergebenen Erleiden. Die *femme fatale* ist umgekehrt meist sehr aktiv, wobei ihr Spiel mit den Reizen nicht nur erotischer Natur sein muss. Um im obigen Beispiel zu bleiben: Kleopatra kann Caesar ebenso mit Macht und Ruhm locken wie mit ihrer physischen Anziehungskraft. Ein Großteil der als Hauptfiguren auftretenden Kaisergattinnen – Livia, Messalina, Agrippina und andere – folgt dem gleichen Muster.¹⁰

Mehr als eine zentrale weibliche Hauptfigur pro Film ist eine relativ seltene Erscheinung; noch seltener sind kriegerische Heldinnen. Zunehmend werden jedoch die oben beschriebenen Kategorien aufgeweicht, wiederum sehr gut zu sehen am Beispiel der Kleopatra: In den ersten beiden Produktionswellen ist die Herrscherin Ägyptens praktisch nur als Vamp sowie in der Umkehrung als kindlich-komisch oder als übersexualisierte »Bimbo« präsent.¹¹ Seit den 1990er Jahren stößt sie häufiger in ungewohnte Domänen vor und darf als gute Kämpferin oder als kluge Beschützerin ihrer Familie auftreten.¹²

Untypische Formen von weiblichem Heroismus finden sich in anderen Beispielen durchaus auch früher. Zu denken wäre etwa an die kämpferische Sklavin Antea in *La schiava di Roma* oder die selbstbewusste Kaiserin Theodora in *Teodora, imperatrice di Bisanzio*.¹³ Derartige starke weibliche Hauptcharaktere abseits der dominanten Dichotomie blieben aber bis in die jüngere Vergangenheit des Antikfilms eher die Ausnahme – und sind zudem nur sehr eingeschränkt als »heroisch« zu bezeichnen.¹⁴ Eine nur scheinbare Sonderrolle bilden Produktionen, die in der Filmhistorie mit dem bezeichnenden Etikett »Exploitation« belegt worden sind. *The Arena* oder *Barbarian Queen* sind typische Vertreter dieser in den 1960er bis 1980er Jahren besonders populären Richtung. Die weiblichen Hauptfiguren dieser Filme werden betont als kampfstark und selbstbestimmt eingeführt – in der Folge aber mit zahlreichen Nacktszenen oder Vergewaltigungsgeschichten vorrangig als Sexobjekt ins Bild gesetzt.¹⁵ Erst in jüngerer Zeit hat sich der Idealtypus einer neuen Heldinnenfigur etabliert, wie ihn zuletzt etwa Ariadne in der gerade eingestellten BBC-Serie *Atlantis* verkörpert hat. Die neue Heldin ist dabei ein Spiegelbild des schon bekannten männlichen Helden: von Natur aus friedliebend und (prinzipien-)treu, im Gefahrenfall aber auch zielstrebig und kampfstark.

9 Eine nicht repräsentative Stichprobe meiner eigenen Sammlung ergab über 50 einschlägige Beispiele, darunter nur eine Minderheit, die auf antike mythologische Vorbilder zurückgeführt werden können.

10 Siehe unten sowie in unterschiedlicher Schwerpunktsetzung Wyke (2002) und die einschlägigen Beiträge in Cyrino (2013) und Nikoloutsos (2013).

11 Die umfangreichste Aufstellung – neben den o.g. Studien – bei Wenzel (2005).

12 So inszeniert etwa die Mini-Serie *Cleopatra* (1999) die Herrscherin als Männern gleichwertige Kämpferin (30 und 133, GTIN: 685738125029).

13 Antea kämpft nur solange gegen römische Soldaten, bis ihre Verkleidung fällt und ihr Geschlecht deutlich wird (*La schiava di Roma* 26-30, keine GTIN, TV-Ausstrahlung: MDR, 18.05.2007). Theodora behauptet sich physisch und politisch, ist aber letztlich von der Einsicht und Gnade Justinians abhängig (*Teodora, imperatrice di Bisanzio* v.a. 68-86, keine GTIN, PAL-VHS-Version: Wonderworld, Art.-Nr. 228).

14 Zu Recht hat Anja Wieber eine entsprechende Untersuchung unter den Titel »Herrscherin und doch ganz Frau« gestellt [= Wieber-Scariot (1998)]. Zu den Wegbereiterinnen der »neuen Heldinnen« des Antikfilms gehörten u.a. die Figuren der überwiegend mythologisch-phantastischen Serie *Xena – Warrior Princess*, ohne dass an dieser Stelle Raum genug wäre, den Einfluss oder die zahlreich vorliegende Literatur einzuordnen.

15 Die Tradition wird fortgeführt durch Neo-Exploitation-Filme wie *Amazons & Gladiators* oder *Caligula's Spawn*. Zu den nur teilweise heroischen Frauenfiguren in der Serie *Spartacus* vgl. Lindner (2016), 218-220 sowie die einschlägigen Beiträge in Cornelius (2015).

Gewissermaßen außer Konkurrenz scheint jedoch ein anderer Bereich zu laufen: Heldinnen in Produktionen für ein kindliches oder jugendliches Publikum. Der Status »außer Konkurrenz« bezieht sich dabei nicht nur auf das Material selbst, über dessen Einordnung in diesem Sinn noch zu sprechen sein wird, sondern auch auf die Forschung. Passend zur oben geschilderten Geschlechterverteilung gibt es mehr Studien über die Männlichkeit von Helden im Antikfilm als sich hier aufzählen ließen.¹⁶ Dem gegenüber stehen Arbeiten, in den bisherigen Fußnoten ohne Anspruch auf Vollständigkeit genannt, die im Sinne moderner *gender studies* etwa Sexualität als Marker für Geschlechterrollen im Antikfilm untersuchen. All diese Studien klammern jedoch den Kinder- und Jugendfilm praktisch komplett aus. Dies ist umso bedauerlicher, als damit die Möglichkeit versäumt wird, bestimmte Thesen an einer Gruppe von Filmen zu erproben, die unter anderen Bedingungen arbeiten als das große Blockbuster-Kino oder das Mainstream-Fernsehen.

Es wäre denkbar, in diesem Sinne von einer »geborenen Kämpferin« wie Annabeth Chase, der Tochter von Athena in den *Percy Jackson*-Filmen, auszugehen.¹⁷ Markanter sind jedoch die heroischen Detektivinnen in Antikfilm-Kinderserien, von denen im Folgenden zwei herausragende Beispiele vorgestellt werden sollen. Einige letzte Anmerkungen zum Kontext seien aber zuvor noch erlaubt: Erstens ist der Kinderfilm an sich natürlich weit älter als die ausgewählten Exempla. Das 1900 erschienene Kinderbuch *The Wonderful Wizard of Oz* etwa wurde seit den 1910er Jahren mehrfach verfilmt. Die im Folgenden behandelten Geschichten um Flavia aus *Roman Mysteries* und Lisa aus *Wondrous Myths and Legends* gehören somit zu einem sehr alten Marktsegment. Dennoch sind die beiden Heldinnen nicht wirklich »Nachzüglerinnen«: Der Kinder- und Jugendfilm hat erst recht spät – vor allem in seinem Boom der letzten gut 20 bis 25 Jahre – die Antike im großen Stil für sich entdeckt.¹⁸ Zweitens ist ein Etikett wie »Kinderfilm« stets relativ. Schon das Beispiel *Wizard of Oz* zeigt, dass ein Publikum im doppelten Wortsinn aus »children of all ages« bestehen kann. Ähnlich zog in den letzten Jahren die *Harry-Potter*-Reihe Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen in die Kinos. Kinderfilme im Sinn der vorliegenden Untersuchung sind daher vor allem Produktionen, die vorwiegend auf ein minderjähriges Zielpublikum ausgerichtet sind, ohne damit aussagen zu wollen, dass ihr Publikum nur aus Kindern und Jugendlichen bestehen muss.¹⁹ Aus sprachökonomischen Gründen wird im Folgenden »Kinderfilm« als Sammelbegriff verwendet, selbst wenn erkennbar ein Publikum von Jugendlichen oder Heranwachsenden (mit) angesprochen wird.²⁰

Nach diesem kurzen »Vorspann« werden sich die nächsten Abschnitte auf die angekündigten zwei weiblichen Heldinnen konzentrieren, oder genauer: auf die Fragen, wie ihr Heroismus konstruiert wird bzw. wie sich dieser zu den üblichen »Regeln« des

16 Neben den bereits genannten Titeln vgl. ohne Anspruch auf Vollständigkeit auch Hunt (1993), Kelly (2014), insbes. 157-248, sowie die einschlägigen Beiträge in Cohan / Hark (2008), Cornelius (2011), Hißnauer / Klein (2002), Renger / Solomon (2013) und anderen.

17 Vgl. Fündling (2013), 69-82 mit weiterführender Literatur.

18 Schwerpunkt ist hierbei eindeutig der antike Mythos, der oftmals als antike Entsprechung zum modernen Märchen rezipiert wird; vgl. Lindner (2008) und Lindner (2017). Der Themenkomplex der Antike im Kinder- und Jugendbuch ist zu umfangreich, um ihn hier angemessen darstellen zu können. Zur Einführung siehe Geerts / Van den Bossche (2014), Kunze (2005), Lovatt (2009), Maurice (2015), Marciniak (2016) und Morris (2000). Zum Kinderfilm bzw. der Kinderbuchverfilmung vgl. außerdem Home (1993), Staples (1997), Völker (2005) und Wojcik-Andrews (2000). Zur Verbindung zwischen Kriminal- und (antiker) Historienfiktion vgl. Maurice (2017) sowie die einschlägigen Beiträge in Brodersen (2009).

19 Vgl. Kenway / Bullen (2008); siehe auch die Diskussion des »versteckten Erwachsenen« in (vermeintlicher) Kinder- und Jugendliteratur bei Nodelman (2008).

20 Zu Abgrenzungsversuchen wie Jugendfilm oder Adoleszenzfilm siehe Jerslev (2008).

Antikfilms verhält.

2. Geheime Geschichten: *Roman Mysteries*

Die filmische Darstellung der Detektivin Flavia basiert auf einer Reihe von Kinder- bzw. Jugendbüchern der britischen Autorin Caroline Lawrence. In den 2000er Jahren entstanden 17 Romane, einige Kurzgeschichten und eine Vielzahl von *spinoffs*, darunter etwa Flavias fiktiver »Reiseführer« durch die antike Welt. Historischer Kontext ist das Römische Reich zur Zeit der Flavier, genauer: die Jahre 79 bis 81 nach Christus. Eine Gruppe junger Hauptcharaktere reist zwar in verschiedene Gebiete des Imperiums, der Fokus liegt jedoch auf Vorgängen im italischen Kernland.

Die Verfilmungen der erfolgreichen Romane entstanden 2006 und 2007 in zwei Staffeln als Produktion der Little Entertainment Group im Auftrag der BBC, wo die Sendung zwischen Frühjahr 2007 und Herbst 2008 erstmals ausgestrahlt wurde. Das Setting und die Handlung sind im Verhältnis zu den Büchern teilweise umarrangiert; Nebenerzählungen und Figurenkonstellation werden gestrafft. Vor allem aber sind die kindlichen Charaktere erwachsener als in der Vorlage geraten (nicht nur durch die Wahl der Schauspieler²¹), während im Gegenzug die erwachsenen Figuren der Romane weitgehend marginalisiert werden. Genau wie die international erfolgreiche Buchreihe setzt die Serie auf episodenhaft abgeschlossene Kriminalfälle. Jede Staffel umfasst dabei zehn Folgen, von denen immer zwei zusammen eine »Scroll«²² von knapp einer Stunde bilden. Die einzelnen »Scrolls« besitzen üblicherweise eine Doppelstruktur: Den einen Teil bildet die Erzählung eines mehr oder minder historischen Ereignisses (Vesuvausbruch, Piratenbedrohung im Mittelmeer, Attentat auf Kaiser Titus etc.). Der andere besteht aus dem eigentlichen Kriminalfall, der in unterschiedlicher Intensität mit dem Strang der historischen Erzählung verwoben ist. Mit der Fortdauer der Serie zeigt sich eine Verschiebung hin zu mehr »Charakterentwicklung«; die Geschichten widmen sich etwa verstärkt den Familienschicksalen einzelner Figuren.

Die Herausforderung der Bücher und fast noch mehr der Serie ist die Balance zwischen historischem Vermittlungsanspruch und sozialer Botschaft oder *political correctness*.²³ Nur am Rande sei an dieser Stelle auf die Biographie von Caroline Lawrence hingewiesen: Die Autorin der *Roman Mysteries* war nach einem Studium der klassischen Altertumswissenschaften als Lateinlehrerin aktiv. Zeitweise fungierte sie sogar als Präsidentin der *Joint Association of Classical Teachers*, die unlängst in der *Classical Association* aufgegangen ist. Erklärte Zielsetzung der *JACT* war eben jene Verbindung, klassisches Bildungsgut nicht nur zu bewahren, sondern über den Schulunterricht allen Bevölkerungsgruppen einen vorurteilsfreien Zugang dazu zu verschaffen.²⁴ In der Serie *Roman Mysteries* führen ähnliche Zielsetzungen zum letztlich ungelösten Dilemma kollidierender Darstellungsabsichten. Einerseits kämpfen die Hauptfiguren – durchaus historisch – beispielsweise mit dem früheren Eintritt in die Erwachsenenwelt oder mit den

21 Ironischerweise hatte sich die Autorin noch 2001 unter Hinweis auf zu schnell alternde Kinderschauspieler für eine Umsetzung als Animationsfilm ausgesprochen (<http://flavias.blogspot.de/2010/09/caroline-lawrence-author-interview-nov.html>). Zum Kontext der Romane in der Genretradition vgl. Rutenfranz (2009), 38-40 und 43-44.

22 Anders als die Serie benutzen die Romanvorlagen den Begriff nicht für einen kompletten Handlungsbogen bzw. Fall, sondern verwenden ihn (nach dem Vorbild antiker Literatur) für die jeweiligen »Hauptkapitel«.

23 Zu diesem Grundproblem der Vermittlung antiker Inhalte in der Kinder- und Jugendliteratur vgl. Murnaghan (2011).

24 Die Verbindung mit der *Classical Association* war im Sommer 2015 abgeschlossen; die ursprüngliche Selbstdarstellung der *Joint Association of Classical Teachers* ist aber – Stand Mai 2018 – noch einzusehen auf Archivversionen der alten Verbandsseite <http://www.jact.org/>.

Risiken von essentiellen Statusverlust, wie sie zur Welt des kaiserzeitlichen Roms gehörten. Andererseits wird großer Wert darauf gelegt, die Charaktere möglichst gleichmäßig und gleichrangig nach Geschlecht, Hautfarbe, Herkunft und anderen Aspekten zu besetzen. Unter den vier Hauptfiguren sind je zwei Mädchen und zwei Jungen; es gibt eine Farbige, einen Juden und sogar einen Behinderten. (Anders als in den Romanen wird der Junge Lupus nicht als an der Zunge verstümmelt eingeführt, sondern schlicht als stumm.²⁵)

Das Resultat vermittelt fast den Eindruck eines modern-kindgerechten Freundeskreises, obwohl beispielsweise Flavia und Nubia über mehrere Folgen im Verhältnis Eigentümerin – Sklavin stehen. Dabei entspricht die soziale Spreizung zwischen Flavia, einer Angehörigen der vermögenden Schicht, und Nubia, der unfreien Fremden, den Gepflogenheiten des Antikfilms. Anders als dort üblich,²⁶ generiert *Roman Mysteries* daraus jedoch wenig Konfliktpotential *innerhalb* der Gruppe von Hauptfiguren. Soziale Diskrepanzen spielen nur etwa bei Problemen mit dem Statusnachweis eine Rolle.²⁷ Auch das Motiv der Sklavenflucht wird für Nubia lediglich an zwei Stellen angesprochen, wobei sich der Konflikt jeweils rasch ins Positive wendet.²⁸ Selbst nach ihrer Freilassung tritt sie fast ausschließlich als stille Helferin in Erscheinung, die ihrer belebten Herrin aufrichtig zugeneigt zu sein scheint.

Das Stichwort »belesen« führt uns zur Hauptaufgabe des jugendlichen Quartetts, aus dem die Detektivin Flavia als die zentrale Figur herausragt. Die Doppelfolgen sind eher im weiteren Sinne Kriminalfälle, wie der »Fall Pompeji« unten zeigen wird. Ihnen ist jedoch gemein, dass sie sich meist nur mit einer Mischung aus Wagemut, Intelligenz und Wissen lösen lassen. Letzteres kann dabei den Charakter von kulturellem Wissen annehmen, aber immer wieder auch von Fachwissen, das sich insbesondere Flavia durch Unterricht oder Lektüre angeeignet hat. Überspitzt gesagt, ist die Heldin zielgruppengerecht ebenso sehr Detektivin wie Schulmädchen. Selten wird dies in der Serie so deutlich erzählt wie in den Teilfolgen von *The Secrets of Vesuvius*, die kurz vor dem Ausbruch des Vulkans einsetzen:

Die Freunde reisen zu Flavias Onkel, dessen Landgut an der Küste unweit des Vesuvs liegt. Durch Zufall retten sie unterwegs Plinius den Älteren, den bekanntesten Enzyklopädisten der Antike, aus akuter Seenot.²⁹ In den kommenden Tagen treten immer mehr untypische Phänomene – plötzliches Fischsterben, Beeinträchtigung des Brunnenwassers oder Flucht von erdbewohnenden Tieren – auf. Die lokale Bevölke-

25 Die Vorgeschichte mit traumatisierendem Erlebnis in *Roman Mysteries*, Staffel 1, Episode 8: *The Dolphins of Laurentum II* 17-21. Die folgenden Nachweise beziehen sich auf die britische DVD-Ausgabe (GTIN Staffel 1: 5027182613984, Staffel 2: 5027182613991) und zählen analog zu derselben nach Teilfolgen, nicht wie bei anderen lokalisierten Fassungen in Doppelfolgen.

26 Siehe oben mit Anm. 6.

27 Zwischen der Gruppe und der Außenwelt wird dieses Potential dagegen stärker ausgeschöpft, beispielsweise im Fall um Nubias Bruder, der als Gladiator versklavt wurde, und den späteren Kaiser Domitian (Staffel 2, Episoden 1 und 2: *The Gladiators from Capua I* bzw. *II*), vgl. Wieber (2016), 238-242.

28 Gleich nach ihrem Kauf erwägt Nubia kurz die Flucht, wird von einer anderen Sklavin aber mit pragmatischen Argumenten vom Gegenteil überzeugt und anschließend gut behandelt (Staffel 1, Episode 1: *The Secrets of Vesuvius I* 10-11). In einer späteren Folge lässt sich Flavia zu einem ungewohnt herrischen Umgang mit Nubia verleiten, die daraufhin flüchtet (Staffel 1, Episode 4: *The Pirates of Pompeii II* 2-9). Flavia bereut sofort ihr Verhalten, löst mit ihren Gefährten den Fall um eine gefährliche Bande von Sklavenjägern und lässt die zurückgeführte Nubia frei. Diese akzeptiert erst, als ihr auch weiter ein Platz im Freundeskreis zugesichert wird (ebd. 24-26).

29 Staffel 1, Episode 1: *The Secrets of Vesuvius I* 14-17.

nung reagiert mit einer umso genaueren Beachtung der üblichen Rituale und ist beunruhigt, als ein solches misslingt.³⁰ Einzig Flavia erkennt die Parallelen zu einem Bericht des (historischen) Autors Diodorus Siculus. Glücklicherweise hat sie eine Lesefassung von Diodors Werk dabei, mit deren Hilfe sie die Ähnlichkeiten zu einem Vorfall in Korinth herausstellen kann. Außerdem zieht sie die korrekte Verbindung zu einem Bericht des Plinius über vulkanische Aktivität in Italien.³¹ Die erwachsenen Männer in ihrem Umfeld sind zuerst skeptisch, ermöglichen ihr aber doch eine erneute Begegnung mit Plinius, der als Präfekt auch der höchste Repräsentant des Staates vor Ort ist. Anfangs erscheint er mehr amüsiert als besorgt und diskutiert mit Flavia griechische Autoritäten. Sein Respekt für die junge Scholarin verhindert jedoch nicht, dass er aus einem naturwissenschaftlichen Irrtum heraus einen Ausbruch des Vesuvs für unmöglich erklärt. Noch während seiner Rede bestätigt eine erste Aschewolke Flavias Theorie. Plinius sieht sich zu einer fast schon komischen Kehrtwende gezwungen, erkennt Flavias Leistung an und mobilisiert Hilfe.³²

In der Folge ist die jugendliche Detektivin eher mittelbar an der Rettungsaktion beteiligt; am Ende jedoch ist die Rettung aller wiederum Flavias klarem Verstand zu verdanken. Sie versteht als Einzige, wie die tödliche Feuerwalze durch Tauchen im Meer überlebt werden kann. Die verunsicherte Gruppe folgt ihren Anweisungen erst in letzter Sekunde, erkennt am Resultat aber sofort, wie richtig Flavia die Situation gelesen hat.³³

Die physische Bedrohung wird in *Roman Mysteries* nur selten derart drastisch in Szene gesetzt. Die Serie setzt eher auf gedämpfte Gewaltdarstellungen und latente Gefährdungsszenarien mit vereinzelt »Spitzen«. Der Heroismus von Flavia und ihren Helfern zeigt sich in diesem Zusammenhang durch ein meist gewaltloses Einstehen für Bedrohte, Rechtlose oder Schwache – sowie durch die bedingungslose Treue zu Familie und Freunden, unabhängig von deren Status und Situation. Ein gutes Beispiel für diese Form heroischer Detektivarbeit ist die Doppelfolge *The Slave Girl From Jerusalem*: Flavia kommt auf Umwegen mit der Freigelassenen Hepzibah in Kontakt, einer alten Freundin der Schwester von Flavias jüdischem Freund Jonathan. Die Angehörigen ihres früheren Herren haben Hepzibah vor Gericht gebracht. Der jungen Frau drohen der erneute Verlust der Freiheit und eine Verurteilung wegen angeblicher Beteiligung am Tode ihres Freilassers.³⁴ Trotz gefährlicher Umstände (Ermordung eines Zeugen, Bedrohung der jüdischen Freunde und Verhaftung Nubias) lässt Flavia sich nicht in ihrem Kampf für die wahre Geschichte beirren.³⁵ Am Ende vollbringt sie eine Wendung im Stile des klassischen Detektivromans: Mit ihren Freunden spürt sie das entscheidende Dokument in einem Tempelarchiv auf. Den Beweis in Händen platzt sie in die laufende Verhandlung und entlarvt die wahren Schuldigen.³⁶

Bei all diesen Abenteuern tritt die Besonderheit einer weiblichen Hauptfigur kaum einmal hervor. Vereinzelt wird etwa die verbreitete Praxis angesprochen, Frauen

30 Ritual in Staffel 1, Episode 2: *The Secrets of Vesuvius II* 6-8. Später verortet der für die misslungene Durchführung Verantwortliche den Wendepunkt der Geschichte folgerichtig auch genau hier: »It started, when I dropped the fish« (ebd. 22).

31 Ebd. 9-10.

32 Ebd. 16-18 (»Gelehrtenwettstreit«) bzw. 18-20 (vulkanische Aktivität und Beginn der Hilfsmaßnahmen).

33 Ebd. 24-25.

34 Staffel 2, Episode 9: *The Slave Girl from Jerusalem I* 3-7.

35 Ebd. 19-20 (Tod des Entlastungszeugen) bzw. 23-27 (Bedrohung und Verhaftung Nubias).

36 Staffel 2, Episode 10: *The Slave Girl from Jerusalem II* 22 (Fund des Testaments) bzw. 23 (Wendung bei der Gerichtsverhandlung).

bereits sehr früh zu verheiraten.³⁷ Diese Momente werden jedoch weitgehend überlagert durch die im Antikfilm so ungewöhnliche Detektivinnenrolle. Die Existenz einer »Aufklärerin der Geschichte hinter der Geschichte« ist weit stärker betont als die Frage nach Geschlechterrollen und entsprechenden Erwartungshaltungen, Zwängen oder Einschränkungen. In diesem Sinne steht *Roman Mysteries* älteren Serien wie *The Eagle of the Ninth* – produziert 1977 von der BBC nach dem 1954er Jugendroman von Rosemary Sutcliff – recht nahe. Dort wird der historische Fund der flügellosen Adler-Statue von Silchester zum Ausgangspunkt einer Erzählung um das Verschwinden der namengebenden 9. Legion. Im Gegensatz zu *Roman Mysteries* wird jedoch das aufgeklärte Rätsel bewusst nicht öffentlich gemacht. Die »Geschichte hinter der Geschichte« bleibt durch Konsens aller Eingeweihten – zu denen indirekt auch das Publikum zählt – geheim. Bevor dieser Punkt aber weiter ausgeführt werden kann, ist es an der Zeit für den Auftritt unserer zweiten Detektivin.

3. Gerettete Geschichten: *Wondrous Myths and Legends*

Die amerikanischen Geschwister Lisa und Nick sind die Hauptfiguren dieser in den späten 1990ern entstandenen Animationsserie. Die 13 Folgen zu je 23 Minuten werden bis heute von Sony vertrieben, wobei zahlreiche lokalisierte Versionen mit oft geändertem Aufbau existieren. In der ersten deutschen DVD-Edition folgt etwa auf die zweite Episode (*The Riddle of the Sphinx*) direkt die Schlussepisode (*The Lost City of Atlantis*). Angesichts derartiger Eingriffe muss vorweggeschickt werden, dass sich die anschließenden Bemerkungen nur auf die originale Fassung in der ursprünglichen Abfolge beziehen.³⁸

Die abgeschlossene Erzählform der einzelnen Episoden begünstigt durchaus die beschriebenen Umstellungen der Reihenfolge. Die Serie selbst kennt jenseits dieser kurzen Spannungsbögen nur eine minimale Rahmenerzählung um den 12-jährigen Nick und die 14-jährige Lisa. Die beiden klettern, anscheinend ohne Beteiligung ihrer Eltern und ungefähr in den 1990er Jahren, in einem nicht weiter spezifizierten amerikanischen Canyon. Beim Abseilen stoßen die Geschwister zufällig auf eine Höhle und erkunden diese aus Neugier weiter. Daraus ergibt sich der Ausgangs- und Endpunkt für episodale Abenteuer – in den Worten der Hauptfiguren im Vorspann:³⁹

L: We've discovered the Cavern of Mythos, where the great myths and legends of the world are treasured.

N: We cracked the Cavern Code and discovered the key crystal ...

L: ... which unlocks us into a world of myth ...

N: ... and sends us on a mission, ...

L: ... a mission into Wondrous Myths ...

N: ... and Legends!

37 Am deutlichsten im Streit um die Planungen des Vaters für Flavias Verlobung in Staffel 1, Episode 10: *The Enemies of Jupiter II* 25-27 sowie Staffel 2, Episode 4: *The Trials of Flavia Gemina II* 2-3. Die im Roman *The Man from Pomegranate Street* beschriebene Heirat Nubias wurde dagegen in der Serie nie umgesetzt.

38 Die eigenwillige Vermarktungspraxis des deutschen Lizenzinhabers verkompliziert auch die Nachweise: Die Serie ist in Einzel-DVDs zu je zwei bis drei Folgen erschienen; die zugehörigen GTINs sind 4260057812377 (Episoden 1 und 8), 4260057812384 (2 und 13), 4260057812407 (3 und 4), 4260057812360 (5 und 10) 4260057812353 (6 und 11) sowie 4260057812391 (7, 9 und 12). Zusätzlich kursieren diverse Sampler, die einzelne Episoden im Stile eigenständiger Kurzfilme verwenden.

39 Episode 1: *The Magic of Pegasus, the Winged Horse* 1, andere Episode analog; für das Folgende: L = Lisa, N = Nick.

Die angesprochene »Mission« bezieht sich auf zwei Hintergrundgeschichten, die wegen des vorzeitigen Absetzens der Serie nie gänzlich aufgeklärt werden. Einerseits sind Lisa und Nick offenbar mit dem Erbauer der Mythenhöhle verwandt und fungieren damit als eine Art erbliche Schatzhüter.⁴⁰ Andererseits ist die Mythenhöhle akut bedroht von einem Saboteur, der ebenfalls durch die Geschichten reist und deren »Erfolg« bedroht.⁴¹

Die meisten Episoden behandeln dabei einen mythischen oder legendären Erzählkomplex, der in der Regel über eine kindliche oder jugendliche Bezugsperson aus diesem Setting eingeführt wird. Sobald Lisa und Nick die jeweilige Geschichte aufgeklärt bzw. gerettet haben, kehren sie in die Gegenwart der Mythenhöhle zurück.

Der Titel *Wondrous Myths and Legends* ist bei all dem in einem sehr weiten Wortsinn zu verstehen und kann etwa auch das Aztekenreich unter Montezuma einbeziehen.⁴² Ohnehin sind die Thematiken stark gemischt mit Episoden über das schottische Loch Ness, den nordischen Gott Thor oder irische Kobolde.⁴³ Der Großteil der Erzählungen entstammt aber den Mythen der klassischen Antike oder bezieht sich unmittelbar auf sie. Neben den oben bereits erwähnten Folgen über die Sphinx und Atlantis gibt es weitere über das geflügelte Pferd Pegasus, König Midas und seinen »goldenen Fluch«, das Land der Zyklopen, den Trojanische Krieg und die Liebesgeschichte von Amor und Psyche.⁴⁴ Die Nähe zu den mythischen Stoffen fällt sehr unterschiedlich aus, kann aber wie in der Midas-Folge auch sehr spezifische Details übernehmen.⁴⁵ Entsprechend dem Zielpublikum werden die Aspekte Gewalt und Sexualität in ihrer Bedeutung weitgehend zurückgefahren. Teilweise hilft hierbei die Fokussierung auf ikonische Motive: Die Troja-Episode dreht sich um das hölzerne Pferd und blendet die Kriegshandlungen davor und danach praktisch aus. Jenseits solcher Zuschnitte entstehen die meisten größeren Änderungen an den Vorlagen durch Versuche, die kindlichen Charaktere in handlungsrelevanten Rollen zu zeigen.

Das zentrale Motiv aller Episoden ist die Gefährdung der Geschichte – sei es durch interne Faktoren oder durch den geheimnisvollen Saboteur. Der Gedanke, dass Geschichte(n) durch Zeitreisende gefährdet werden können, ist nun nicht sonderlich originell. Filme wie *Time Bandits* oder Serien wie *Doctor Who* spielen die verschiedensten Effekte durch, die Zeitreisende auf – nicht nur antike – Szenarien haben könnten. Selbst im Bereich des Kinder- und Jugendfilms ist *Wondrous Myths and Legends* kein Einzelfall.⁴⁶ Die Besonderheit liegt vielmehr in der Verbindung von Geschichte und Geschichten: Die Serie konzentriert sich auf ikonische Einzelerzählungen

40 Der Kontext wird teilweise erklärt in Treffen mit dem Erbauer und Vorfahren in Episode 9: *The Mischievous Arrows of Cupid* 13 und 22-23; vgl. auch Episode 12: *The Wish of the Wee Leprechauns* 19.

41 Siehe unten mit Anm. 51.

42 Episode 10: *The Lost Gold of the Aztecs*.

43 Episode 3: *The Mystery of the Loch Ness Monster*, Episode 8: *The Mighty Hammer of Thor* und Episode 12: *The Wish of the Wee Leprechauns*.

44 In Reihenfolge der Ausstrahlung: *The Magic of Pegasus, the Winged Horse* (Episode 1), *The Riddle of the Sphinx* (2), *The Golden Touch of King Midas* (5), *The Battle of the Cyclopes* (6), *The Secret of the Trojan Horse* (7), *The Mischievous Arrows of Cupid* (9) und *The Lost City of Atlantis* (13).

45 So erläutert etwa Episode 5: *The Golden Touch of King Midas* 20-21 ausführlich die mystische Wirkung, die Wasser aus dem Fluss Paktolos im Zusammenhang mit Midas' Gabe besitzt.

46 Die britisch-deutsche Serie *Adventurers – Mission Zeitreise* von 2003/2004 etwa trägt die Kernerzählung schon im Titel: Die vier jungen Hauptfiguren spüren einem Cyberkriminellen nach, der seine »Schadprogramme« in die Vergangenheit schickt, um den Lauf der Geschichte zu manipulieren. Im Vergleich zu *Wondrous Myths and Legends* ist der Ansatz wenig originell und fokussiert stärker auf historische (überwiegend neuzeitliche) Szenarien. Auffallende Ähnlichkeit besteht dagegen zwischen *Adventurers* und dem zeitnah erschienenen Edutainment-Computerspiel *Historion*

wie St. Georg und der Drache, nutzt diese aber nicht nur wegen ihres Wiedererkennungswertes. Der herausragende Charakter der Geschichten ermöglicht erst das besondere Heldentum, das insbesondere die Detektivin Lisa an den Tag legt. Die »großen Stories« dienen gewissermaßen als Begründung der Historie. In *The Riddle of the Sphinx* löst Lisa das bekannte Rätsel um den Menschen als Tier mit – je nach Lebensalter – vier, zwei und drei Beinen.⁴⁷ Das besiegte Monster wird nicht nur zu Stein; es erleidet auch die markanten Bruchstellen, die aus ihm erst die ikonische Sphinx von Gizeh machen (statt der Sphinx von Theben, die wie die Rätselgeschichte zum Ödipusmythos gehört).⁴⁸ Lisas Einsatz geht hier, wie in anderen Fällen, mit einer gehörigen Portion Altruismus einher: Sie bewältigt die Rätsel der Geschichten um der Geschichten willen und zur Hilfe für andere, ohne Anerkennung oder Belohnung zu verlangen. So gehört in *The Riddle of the Sphinx* der letzte Schritt zum Erfolg einem Bauernjungen, dem Lisa die korrekte Lösung aufgezeigt hat.⁴⁹

Die großen Geschichten in *Wondrous Myths and Legends* haben überdies ein Eigenleben. Sie laufen eigenständig ab und sind zwar durch die Mythoshöhle bereisbar, existieren aber außerhalb von ihr und außerhalb unserer konventionellen Zeitlinie. Der Effekt wird besonders eindrücklich in der Episode *The Lost City of Atlantis*: Die Geschwister reisen in den antiken Mythos des versunkenen Utopia, das in der Folge vage mit der Sintflut in Verbindung gebracht wird.⁵⁰ Die Bevölkerung besitzt angemessen archaische Züge mit dem Höhepunkt eines an Neptun gemahnenden Königs; die Stadt unter ihrer Kuppel ist dagegen futuristisch und hochtechnisiert. Die Geschwister retten dieses doppelgesichtige Atlantis vor dem (erneuten) Untergang und erhalten eine unerwartete zeitliche Verortung:⁵¹

König: I can't thank you enough for all you've done.

L.: We are just glad Atlantis survived.

N: And now your legend will live on.

König: Proof is, this happened once before. Only that rebellion was led by a stranger that looked like you two, named Lando. [...] He nearly destroyed Atlantis before vanishing, thousands of years ago – right around the 21st century.

Nur als kleiner Exkurs: Der futuristische Einschlag der Atlantis-Folge zeigt sehr gut die Zwischenposition, in der das Etablieren der Antike im Kinder- und Jugendfilm erfolgte. Seit Mitte der 1990er Jahre wurden als Alternative zu den verbreiteten Science-Fiction-Erzählungen mehr und mehr antike Mythen adaptiert. Eine Strategie bestand darin, den Mythen durch betonte Historisierung einen »Mehrwert« zu verschaffen. Die gegenläufige Strategie vermischte antike und futuristische Elemente im Stile zeitloser Märchen-erzählungen.⁵² So gesehen gehört Lisa zu einem Produkt, das an einer Nahtstelle steht und Spuren zweier medialer Traditionen verbindet.

Ob nun futuristisch oder rein antik, wichtig ist in der Lesart von *Wondrous*

(http://www.braingame.de/historion_game/). Die anhaltende Popularität des Erzählmusters im Jugendroman zeigt der Erfolg der inzwischen auch verfilmten »Edelstein-Trilogie« von Kerstin Gier.

47 Episode 2: *The Riddle of the Sphinx* 18.

48 Ebd. 20.

49 Ebd. 18-19.

50 Episode 13: *The Lost City of Atlantis* 9.

51 Ebd.: 21-22.

52 Zu den kuriosesten Mischungen gehörte die französisch-japanische Trickserie *Uchuu Densetsu Ulysses 31*, vgl. Castello / Scilabra (2015); für andere »Mischungen« etwa im südkoreanischen Kinderfilm *Yullisijeu* und den märchenhaften Antikfilm vgl. Lindner (2017). Wie gut Science Fiction und Antikenrezeption in anderen Kontexten zusammengehen, illustriert anschaulich der Band von Rogers / Stevens (2015).

Myths and Legends vor allem der Erfolg der Geschichten im Sinne eines »richtig« ablaufenden Hauptplots und Endes. Als Heldin ist Lisa deswegen so bedeutsam, weil sie als Einzige das Wesen der Erzählungen durchschaut und von Anfang an deren korrekten Verlauf kennt. Während sie detektivisch den Sabotageversuchen nachspüren kann, erweist sich ihr Bruder eher als *comical sidekick*, dessen größtes Defizit die fehlende Geschichteneinsicht darstellt. In einigen wenigen Momenten helfen Lisa klassische Mädchenklischees – so sind etwa alle Mädchen automatisch tierlieb, weswegen sie sofort mit Pegasus umgehen kann.⁵³ Allerdings steht sie auch bei physischen Herausforderungen ihrem Bruder nicht wirklich nach. Ihre stärkste Waffe bleibt jedoch ihre »Geschichtenkompetenz«, die in der Serie fast schon komische Züge annehmen kann: In *The Secret of the Trojan Horse* drohen die Angreifer trotz aller Unterstützung zu scheitern. Schließlich zeichnet Lisa das Trojanische Pferd auf ein Tongefäß, nur um zu erleben, wie der Hinweis missverstanden wird als Rat, sich mit Töpferware zu tarnen.⁵⁴ Erst nachdem drei Charaktere gescheitert sind, versteht Odysseus die zunehmend verzweifelten Hilfen und rät zum Bau eines Holzpferdes.⁵⁵

Die Bestätigung der detektivischen Leistung im Sinne der Geschichten kommt in objektiver Form durch die Geschichten selbst. Sobald der Fall gelöst und die Hindernisse für das richtige Ende beseitigt sind, tut sich ein Ausgang auf, der Nick und Lisa wieder in die Mythenhöhle zurückführt.⁵⁶ Die Rolle, die der Hauptakteurin dabei zukommt, ist in der populären Fiktion am ehesten mit einem (allerdings weit komplexeren) Beispiel literarischer Metaerzählung zu vergleichen: der »Bookworld« von Jasper Fforde.⁵⁷ Der entscheidende Eingriff der Detektivin in die Geschichte muss weder besonders groß noch drastisch sein. Die Heldinnenrolle entsteht vielmehr aus dem bedingungs- und selbstlosen Einsatz für das unstrittig richtige Resultat. Es ist ein Heroismus im Sinne der Geschichte, deren Bedeutung allein das Handeln schon ausreichend motiviert und begründet. Wie aber lassen sich die zwei skizzierten Varianten weiblichen Heldentums im Vergleich einschätzen?

4. Jugendliche Detektivinnen und der Antikfilm

Auf den ersten Blick scheint es schwierig, die Römerin Flavia und die Zeitreisende Lisa in Bezug zueinander zu setzen. Mit Blick auf die Kriterien und Form ihres Heroismus – sowie die Bedeutung des Gender-Aspekts – wird der Vergleich aber durchaus sinnvoll. Beide Figuren sind »detektivisch« eher im Sinne von Miss Marple (in der Margaret-Rutherford-Interpretation) als von Sam Spade oder Philip Marlowe. Es geht weniger um Nehmerqualitäten oder zynischen Pragmatismus als um einen freien und flexiblen

53 Episode 1: *The Magic of Pegasus, the Winged Horse* 7-8. Pegasus als menschenfreundliches Pony mit Flügeln mag angesichts des antiken Mythos eine eigenwillige Vorstellung sein. Im Kinderfilm trägt das Konzept allerdings sehr gut, wie sich aus Filmen wie *Barbie and the Magic of Pegasus* auch jenseits eines antiken Settings zeigt.

54 Episode 7: *The Secret of the Trojan Horse* 15-17.

55 Ebd. 17-18.

56 Praktisch immer um Minute 22 der Folgen, so beispielsweise in Episode 5: *The Golden Touch of King Midas*, in Episode 6: *The Battle of the Cyclopes*, in Episode 7: *The Secret of the Trojan Horse* oder in Episode 9: *The Mischievous Arrows of Cupid*.

57 Ffordes *Thursday Next*-Romane erzählen in einer alternativen Zukunft die Abenteuer der gleichnamigen Heldin, die als Detective in einer Art »Literaturpolizei« arbeitet. Dank ihrer speziellen Fähigkeiten kann sie sich in die Texthandlung regelrecht hineinlesen und teilhaben an deren Fortgang, der sich bei jedem Leseprozess automatisch wiederholt. Ähnlich zu *Wondrous Myths and Legends* besteht die Hauptaufgabe der externen Heldin darin, die Funktionsweise der Plots zu bewahren und das Eintreten des vertrauten Endes zu sichern (was hier allerdings nicht immer gelingt). Im Archäologiefilm kommt dem noch *The Quest* am nächsten. In dieser Serie können sog. »Fictionals« aus ihren Werken in die reale Welt »gelesen« werden (bislang allerdings ohne antikes Beispiel).

Geist, verbunden mit einer positiven Neugier und moralischen Grundüberzeugung. Die Art der Auflösung von Fällen zeigt Einflüsse des Musters vom *armchair detective*, geht aber betont darüber hinaus. Die jungen Detektivinnen sind notfalls gewissen physischen Herausforderungen gewachsen, setzen jedoch bewusst auf andere Fähigkeiten.

Flavia und Lisa sind auf unterschiedliche Weise am Gleichen interessiert, der »Geschichte hinter der Geschichte«. Beide sind überzeugt von der Möglichkeit und Notwendigkeit eines richtigen Endes. Zugleich sind beide aber nicht fehlerfrei in ihrem Heldentum: Flavias Neugier verschärft oder provoziert manche Gefahrensituation erst.⁵⁸ Lisa lässt sich in einem Fall ausspielen, indem eine Protagonistin Lisas Eitelkeit ausnutzt, die ihr kein Zugeständnis von Wissenslücken gestattet.⁵⁹ Flavia und Lisa sind heroisch trotz ihrer Fehler – oder manchmal auch erst durch deren Erkenntnis und Überwindung.

Unabhängig von diesen Abstrichen am Heroismus ist letzterer in seiner Bewertung nur schwach über das Geschlecht festgelegt. Es gibt einige wenige Momente, in denen beide Detektivinnen mit ihrer Rolle als Mädchen kokettieren oder sich sogar ernsthaft darin gefallen.⁶⁰ In Sachen logisches Denkvermögen, Wagemut und oftmals sogar bei der physischen Bewährung erweisen sie sich gegenüber ihren männlichen Altersgenossen dennoch als mindestens gleichwertig (ohne dass durchgängig Geschlechtererwartungen thematisiert werden müssten). Relativierend ließe sich allenfalls anbringen, dass Flavia und Lisa älter als ihre Gefährten sind und ihre besondere Position schlicht einem Entwicklungsvorsprung verdanken. Allerdings fällt die Differenz sehr gering aus und erklärt keine grundsätzlichen Charakter- und Kompetenzunterschiede. Beide Heldinnen sind ohnehin weit entfernt davon, eine echte Erwachsenenrolle zu übernehmen und fast schon als »Mutter der Gruppe« aufzutreten.

Wem oder was gegenüber kann nun aber in der jeweiligen Erzählwelt Heroismus entstehen? Erstes Kriterium sind nennenswerte und bewusst angegangene Gefahren, gleich ob physisch durch Naturgewalten und Räuber oder sozial durch drohenden Statusverlust. Der zweite Baustein ist das Kämpfen gegen jegliche Form von Ungerechtigkeit. Die Bezugspunkte – Auswüchse der Sklaverei, Undankbarkeit gegen Getreue, Gesetzesverstöße – sind nahezu austauschbar. Das dritte Element ist die altruistische Motivation, die zur Rettung von Freunden, Verwandten, der staatlichen Ordnung oder allgemein »der Geschichte« führt.

Das Heldentum wird über zwei unterschiedliche Erzählstrategien konstruiert: *Roman Mysteries* gibt einen historischen Kontext als letztlich unveränderliche Größe vor und will deren Entstehung oder Beschaffenheit durch die geheime Geschichte dahinter ergänzen und begründen. Die antiken Zeugnisse liefern Rahmen und Ergebnis der Aktionen, im obigen Beispiel den Vesuvausbruch und Plinius' Tod bei der Rettungsaktion. Die Erzähllogik macht aber die junge Heldin zur Initiatorin, ohne die Plinius womöglich nicht rechtzeitig ausgelaufen oder unheroisch auf dem Weg verstorben wäre. Das historische Gegenstück bildet die Darstellung der Ereignisse, wie sie in einem Brief von Plinius' Neffen an den römischen Historiker Tacitus überliefert ist.⁶¹ Die antike Quelle ist erkennbar um Lob für das Verhalten des Hauptakteurs bemüht, erzeugt in diesem Zusammenhang aber genügend erzählerische »Leerstellen«, die in der Lawrence'schen Version ausgefüllt werden können. Eine weniger heroisierende Gegenerzählung ist ebenfalls antik belegt, allerdings fragmentarisch in einem Überrest

58 Vgl. die äußerst selbstbewusste »I am chief mystery solver«-Rede in Staffel 2, Episode 3: *The Trials of Flavia Gemina I* 14-15.

59 Episode 11: *The Brave Knights of Camelot* (mit Morgana als falscher Garantin der Geschichte).

60 So beispielsweise ebd., 11-12.

61 Plin. epist. 6,16.

von Suetons *de viris illustribus*.⁶² Von Neugier getrieben manövriert sich Plinius direkt in die Katastrophe und lässt sich in auswegloser Lage von einem Sklaven töten, mutmaßlich da er selbst zum Suizid zu schwach ist. *Roman Mysteries* schlägt sich nicht nur eindeutig auf die Seite der plinianischen Version, sondern verschafft dieser noch eine zweite Heldin hinter den Kulissen. Umgekehrt gesehen entsteht Flavias Heroismus unter den Leistungserwartungen, die beim Publikum aus historischem Vorwissen erwachsen können. Innerhalb dieser Kriterien können auch andere Faktoren, etwa politisch korrekte Zivilcourage als Motivation der Heldin, die Bewertung der richtigen Ausführung der Geschichte beeinflussen.

Wondrous Myths and Legends geht dagegen von einem *story universe* aus, in dem Mythen mit Historie verwischen und jede Geschichte für sich »wirklich« existiert. Dies sorgt auch für den – aus Sicht eines Althistorikers – wohl kuriosesten Effekt: Mythen haben in der Serie eine aus sich selbst bestätigte Orthodoxie. In deren Sinne wird nur der richtige Verlauf der Handlung mit einem geöffneten Ausgang zurück in die Mythenhöhle belohnt. Wer um die Dynamik und Widersprüchlichkeit der antiken Sagenwelt weiß, versteht die Eigenwilligkeit der Idee, die Antike sei vor allem durch korrekte Mythen zu retten. Lisa ist hier deutlich näher am Ideal der klassischen Detektivgeschichte mit ihrer doppelten Erzählstruktur: Eingangs mag die Ausgangsgeschichte (der Fall) noch so unscharf und verworren wirken – im Verlauf der gezeigten Geschichte (der Ermittlung) kann die Heldin die Ereignisse und Motive auf die einzig richtige Deutung hin nacherzählen (aufklären).

Der Blick auf die Funktionen der Heldinnen in der Geschichte führt uns zurück zu den Fragen nach Darstellungsmotivation und -gepflogenheiten aus dem ersten Kapitel. Ein Grund für das Auftauchen weiblicher Detektivinnen als Heldinnen könnte einfach ökonomischer Natur sein. Die Serien offerieren jeweils verschiedene Identifikationsfiguren, um alle Teile ihrer Zielgruppe ansprechen zu können. Flavia und Lisa sind aber mehr als nur »Mädchen als strategische Notwendigkeit«. Zumindest bei der ersten der beiden spielen sicher auch persönliche Vorlieben eine Rolle. Die Urheberin der Figur, Caroline Lawrence, hat in Interviews wiederholt Flavia als ihr antikes Alter Ego beschrieben: »I totally identify myself with Flavia. I am like her in being bossy, impulsive, opinionated and enthusiastic about learning.«⁶³ Zugleich sei Flavia ein gutes Instrument, um Begeisterung für die Antike zu vermitteln,⁶⁴ aber auch ein Mädchen »like many British and American children«,⁶⁵ das seinen eigenen Weg in der Welt finden müsse. Für *Wondrous Myths and Legends* lässt sich nicht nur wegen der vielen verschiedenen Urheber kein vergleichbarer Befund über persönliche Beweggründe vorbringen. Es sei allerdings darauf verwiesen, dass sich unter den Autoren (und damit Schöpfern der Heldin Lisa) keine einzige Frau findet.

Vielleicht sind die für den Antikfilm so ungewöhnlichen zwei Heldinnen ohnehin mehr aus einem anderen Grund zu verstehen, der nur aus dem medialen Vorlauf erklärlich wird: Der lange so konservative Antikfilm wandelt sich seit den 2000er Jahren zunehmend. Sowohl beim *cross-over* (wie eben Detektivgeschichten in der Antike) als auch bei den Geschlechterrollen sind jedoch beachtliche Beharrungstendenzen zu

62 Frg. 80 [= de historicis VI] Reifferscheid.

63 <http://www.unrv.com/book-review/interview-lawrence.php>.

64 <http://popclassicsjg.blogspot.de/2011/02/following-yesterdays-review-of-man-from.html>.

65 <http://www.ostia-antica.org/biblio/pages/lawrence.htm>. Ein Vorbild waren laut der Autorin amerikanische Kinderkrimis wie die seit den 1930er Jahren erscheinenden *Nancy Drew Mystery Stories*; vgl. Lowe (2009), 225. Auch dieser Reihe war nur mäßiger Erfolg auf Bildschirm und Leinwand beschieden, trotz diverser Adaptionenversuche wie der TV-Serie *The Hardy Boys/Nancy Drew Mysteries* aus den späten 1970er Jahren oder dem Kinofilm *Nancy Drew – Girl Detective* von 2007.

bemerken.⁶⁶ Antike in Kinder- und Jugendfilmen ist im Vergleich zum sonstigen Antikfilm eine recht junge Erscheinung und dadurch vielleicht schlicht weniger »vorbelastet«. So gesehen, ist die kleine Schar junger Detektivinnen in eine Art unbesetzte Nische vorgestoßen, in der sie sich nicht gegen eine lange Tradition aus männlichen Vorgängern abgrenzen musste. Flavia und Lisa sind nicht Heldinnen trotz oder wegen eines Kontrasts zum Heroismus von Hercules und Spartacus. Sie sind Heldinnen einer eigenen fiktionalen Welt, der Antike des Kinder- und Jugendfilms, in der vielfach andere Regeln gelten, die sie nicht unerheblich mitgestaltet haben.

Bibliographie

- AUGOUSTAKIS, ANTONY, »Women's Politics in the Streets of Rome«, in: Monica S. Cyrino (Hg.): *Rome, Season One: History Makes Television*, Malden / Oxford / Carlton 2008, 117-129.
- BABINGTON, BRUCE / EVANS, PETER W., *Biblical Epics: Sacred Narrative in the Hollywood Cinema*, Manchester / New York 1993.
- BRODERSEN, KAI (Hg.): *Crimina: Die Antike im modernen Kriminalroman*, 2. Aufl., Berlin 2009.
- COHAN, STEVEN / HARK, INA R. (Hgg.): *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*, London/New York 1993 (repr. 2008).
- CASTELLO, MARIA G. / SCILLABRA, CARLA, »Theoi Becoming Kami: Classical Mythology in the Anime World«, in: Filippo Carlà / Irene Berti (Hgg.): *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts*, London / New York 2015, 177-196.
- CORNELIUS, MICHAEL G. (Hg.), *Of Muscles and Men: Essays on the Sword and Sandal Film*, Jefferson / London 2011.
- CORNELIUS, MICHAEL G. (Hg.), *Spartacus in the Television Arena: Essays on the Starz Series*, Jefferson / London 2015.
- CYRINO, MONICA S., »Atia and the Erotics of Authority«, in: Monica S. Cyrino (Hg.): *Rome, Season One: History Makes Television*, Malden / Oxford / Carlton 2008, 130-140.
- CYRINO, MONICA S. (Hg.), *Screening Love and Sex in the Ancient World*, New York 2013.
- FÜNDLING, JÖRG, »Das Spiel mit den Blitzen: Funktionen der antiken Götterwelt für die Gegenwartsliteratur«, in: Martin Lindner (Hg.): *Antikenrezeption 2013*, Heidelberg 2013 (Rezeption der Antike 1), 47-87.
- GEERTS, SYLVIE / VAN DEN BOSSCHE, SARA (Hgg.): *Never-ending Stories: Adaptation, Canonisation, and Ideology in Children's Literature*, Gent 2014.

66 Zu den Möglichkeiten des neuen *cross-over* vgl. Lindner (2015a).

- HARRISSON, JULIETTE, »Antony and Atia: Tragic Romance in Rome«, in: Monica S. Cyrino (Hg.): *Rome, Season Two: Trial and Triumph*, Edinburgh 2015 (Screening Antiquity), 155-168.
- HIBNAUER, CHRISTIAN / KLEIN, THOMAS (Hgg.), *Männer – Machos – Memmen: Männlichkeit im Film*, Mainz 2002.
- HOME, ANNA, *Into the Box of Delights: A History of Children's Television*, London 1993.
- HUNT, LEON, »What Are Big Boys Made Of? Spartacus, El Cid and the Male Epic«, in: Pat Kirkham / Janet Thumim (Hgg.): *You Tarzan: Masculinity, Movies and Men*, London 1993, 65-83.
- JERSLEV, ANNE, »Youth Films: Transforming Genre, Performing Audiences«, in: Kirsten Drotner / Sonia Livingstone (Hgg.): *The International Handbook of Children, Media and Culture*, London u.a. 2008, 183-195.
- JURASKE, ALEXANDER, »Bibliographie Antike und Film«, in: *Anzeiger für die Altertumswissenschaft* 59 (2006), 129-178.
- JURASKE, ALEXANDER, »Nachtrag zur Bibliographie Antike und Film«, in: *Anzeiger für die Altertumswissenschaft* 60 (2007), 129-146.
- KELLY, RACHAEL, *Mark Antony and Popular Culture: Masculinity and the Construction of an Icon*, London / New York 2014.
- KENWAY, JANE / BULLEN, ELIZABETH, »Deviding Delights: Children, Adults and the Search for Sales«, in: Kirsten Drotner / Sonia Livingstone (Hgg.): *The International Handbook of Children, Media and Culture*, London u.a. 2008, 168-182.
- KUNZE, MAX (Hg.), *Aufzum Olymp: Antike in Kinderbüchern aus sechs Jahrhunderten*, Mainz 2005.
- LINDNER, MARTIN, *Rom und seine Kaiser im Historienfilm*, Frankfurt am Main 2007.
- LINDNER, MARTIN, »Colourful Heroes. Ancient Greece and the Children's Animation Film«, in: Irene Berti / Marta García Morcillo (Hgg.): *Hellas on Screen: Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*, Stuttgart 2008 (HABES 45), 39-55.
- LINDNER, MARTIN, »Ancient Horrors: Cinematic Antiquity and the Undead«, in: Filippo Carlà / Irene Berti (Hgg.): *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts*, London / New York 2015a, 151-162.
- LINDNER, MARTIN, »Echt unecht: Plebs und die Antike zwischen Historienfilm und Sitcom«, in: *Antike Welt* 5/2015b, 73-77.
- LINDNER, MARTIN, »Heroisch unfrei: Sklaven als Heldenfiguren im Antikfilm«, in: Ulrich Eigler / Winfried Schmitz (Hgg.): *Antike Sklaverei zwischen Verdammung und Beschönigung: Zur Rezeption antiker Sklaverei vom 17. bis 20. Jahrhundert*, Stuttgart 2016 (Forschungen zur antiken Sklaverei 40), 201-224.
- LINDNER, MARTIN, »Mythology for the Young at Heart«, in: Arthur J. Pomeroy (Hg.): *A Companion to Ancient Greece and Rome on Screen*, Chichester 2017 (Blackwell Companions to the Ancient World), 515-534.

- LOVATT, HELEN, »Asterisks and Obelisks: Classical Receptions in Children's Literature«, in: *International Journal of the Classical Tradition* 16/3+4 (2009), 508-522.
- LOWE, NICK, »Metamorphoses of Genre in Fictions of Antiquity«, in: Kai Brodersen (Hg.): *Crimina: Die Antike im modernen Kriminalroman*, 2. Aufl., Berlin 2009, 217-239.
- MARCINIAK, KATARZYNA (Hg.), *Our Mythical Childhood... The Classics and Literature for Children and Young Adults*, Leiden / Boston 2016 (Metaforms 8).
- MAURICE, LISA (Hg.), *The Reception of Ancient Greece and Rome in Children's Literature: Heroes and Eagles*, Leiden / Boston 2015 (Metaforms 6).
- MAURICE, LISA, »From I, Claudius to Private Eyes: Rome and the Detective in Popular Fiction«, in: Lisa Maurice (Hg.): *Rewriting the Ancient World: Greeks, Romans, Jews and Christians in Modern Popular Fiction*, Leiden / Boston 2017 (Metaforms 10), 19-48.
- MORRIS, TIM, *You're only Young Twice: Children's Literature and Film*, Urbana / Chicago 2000.
- MURNAGHAN, SHEILA, »Classics for Cool Kids: Popular and Unpopular Versions of Antiquity for Children«, in: *Classical World* 104 (2011), 339-353.
- NIKOLOUTSOS, KONSTANTINOS P. (Hg.), *Ancient Greek Women in Film*, Oxford / New York 2013 (Classical Presences).
- NODELMAN, PERRY, *The Hidden Adult: Defining Children's Literature*, Baltimore 2008.
- POMEROY, ARTHUR J. (Hg.): *A Companion to Ancient Greece and Rome on Screen*, Chichester 2017 (Blackwell Companions to the Ancient World).
- RENGER, ALMUT-BARBARA / SOLOMON, JON (Hgg.), *Ancient Worlds in Film and Television: Gender and Politics*, Leiden / Boston (Metaforms 1).
- RICHARDS, JEFFREY, *Hollywood's Ancient Worlds*, London / New York 2008.
- ROGERS, BRETT M. / STEVENS, BENJAMIN E. (Hgg.), *Classical Traditions in Science Fiction*, New York / Oxford 2015 (Classical Presences).
- ROTHER, RAINER, »Der Antikfilm«, in: Bodo Traber / Hans J. Wulff (Hgg.): *Filmgenres: Abenteuerfilm*, Stuttgart 2004 (Universal-Bibliothek 18404), 31-42.
- RUTENFRANZ, MARIA, »Caius und die Detektive: Detektivgeschichten aus dem alten Rom für Kinder und Jugendliche auf dem Buchmarkt«, in: Kai Brodersen (Hg.): *Crimina: Die Antike im modernen Kriminalroman*, 2. Aufl., Berlin 2009, 31-46.
- SMITH, GARY A., *Epic Films: Casts, Credits and Commentary on Over 350 Historical Spectacle Movies*, 2nd ed., Jefferson / London 2004.
- SOLOMON, JON, *The Ancient World in the Cinema*, rev. and exp. ed., New Haven / London 2001.
- SPÄTH, THOMAS / TRÖHLER, MARGRIT, »Die TV-Serie Rome als Experimentelle Geschichtsschreibung«, in: *Saeculum* 62 (2012), 267-302.
- STAPLES, TERRY, *All Pals Together: The Story of Children's Cinema*, Edinburgh 1997.

- VERRETH, HERBERT, *De oudheid in film. Filmografie*, <<http://www.arts.kuleuven.be/ALO/klassieke/film.htm>>, Zugriff: 22.12.2005 (mittlerweile eingestellt).
- VÖLCKER, BEATE, *Kinderfilm. Stoff- und Projektentwicklung*, Konstanz 2005.
- WEINELT, NORA, »Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe *Held* und *Antiheld*: Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive«, in: *helden.heroes.héros* 3.1 (2015), 15-22.
- WENZEL, DIANA, *Kleopatra im Film: Eine Königin Ägyptens als Sinnbild für orientalische Kultur*, Remscheid 2005 (Filmstudien 33).
- WIEBER, ANJA, »Skaven von einst für die Jugend von heute? Zur Darstellung von antiker Sklaverei in Kinderfilmen«, in: Ulrich Eigler / Winfried Schmitz (Hgg.): *Antike Sklaverei zwischen Verdammung und Beschönigung: Zur Rezeption antiker Sklaverei vom 17. bis 20. Jahrhundert*, Stuttgart 2016 (Forschungen zur antiken Sklaverei 40), 225-243.
- WIEBER-SCARIOT, ANJA, »Herrscherin und doch ganz Frau: Zur Darstellung antiker Herrscherinnen im Film der 50er und 60er Jahre«, in: *metis* 7/14 (1998), 73-89.
- WOJCIK-ANDREWS, IAN, *Children's Films: History, Ideology, Pedagogy, Theory*, New York 2000.
- WYKE, MARIA, *The Roman Mistress: Ancient and Modern Representations*, Oxford / New York 2002.
- ZEWADSKI, BILL, *Greek, Roman and Biblical Themes in the Cinema*, persönliche Sammlungsliste erhältlich unter: WKZewadski@trenam.com.