

Unterwegs mit Odysseus (SWR 1979). Die filmische Wiederbelebung eines Mythos

CHRISTIAN C. SCHNELL

Im Jahre 1978 begab sich der Künstler Tony Munzlinger an Bord einer programmatisch auf den Namen „Odysseus“ getauften Jacht auf einen dreimonatigen Segeltörn durchs Mittelmeer. Zu seiner sechsköpfigen Crew gehörten neben seiner Familie ein Bootsmann und ein Kameramann. Daraus entstand eine 13-teilige Fernsehserie des SWR (damals SWF) unter dem Titel *Unterwegs mit Odysseus*, die 1979 das erste Mal ausgestrahlt wurde. Das Besondere dieser Produktion liegt darin, dass die Präsentation der realen Reise im bewegten Bild kombiniert wurde mit einer animierten Schilderung der mythischen Fahrten und Abenteuer des Odysseus. Diese Zeichentrickabschnitte entstanden unter der Verantwortung des Zeichners und Illustrators Tony Munzlinger, der Autor Anton Zink verfasste dafür eine Nacherzählung des antiken Stoffes in Versform.¹ Die Fernsehproduktion als Phänomen der zeitgenössischen Populär- und Erinnerungskultur nimmt innerhalb der Rezeptionsgeschichte zur *Odyssee* eine interessante Position ein, indem sie im Medium des bewegten Bildes unterschiedliche Traditionen der Aneignung und Vergegenwärtigung sowie Möglichkeiten der Visualisierung in der Präsentation miteinander kombiniert und zum Zwecke der Vermittlung individuell gestaltet. Um diesen Modi und Praktiken in der Vermittlungsarbeit näher zu kommen, wird zuerst kurz darauf eingegangen, welche Rolle das eigene (Nach)erleben in der Mythenrezeption allgemein und speziell im Bereich von Fernsehdokumentation gespielt hat. Nachdem dann die Benutzung der bildgebenden Techniken Zeichentrick und Comic in der Visualisierungsgeschichte zur *Odyssee* in gebotener Dichte beleuchtet wurde, wird im Hauptteil des Beitrags die Produktion *Unterwegs mit Odysseus* selbst näher vorgestellt und analysiert. Der folgende direkte Vergleich mit anderen Beispielen aus dem Medium Fernsehen, die sich ähnlicher inszenatorischer Mittel und eines konzeptuellen Ansatzes

1 Die Produktion erfuhr mehrere Wiederholungen in den 1980ern, 2013 erschien die DVD. Ein Buch zur Serie wurde bereits 1981 in der Verlagsgesellschaft Schulfernsehen mit einem deutlich pädagogischeren Auftrag veröffentlicht. Darin sind aber nur die Zeichentricksequenzen in Einzelbildern und der begleitende Text wiedergegeben. Die reale Reise wird allein in einem Foto der Crew und einem Plan sichtbar, ausführlich wird dagegen der Produktionsprozess geschildert. Vgl. Munzlinger/Zink 1981.

bedienen, dient zur Verdeutlichung der herausgearbeiteten – der Produktion ganz eigenen – Aspekte, die dann im abschließenden Fazit eine Zusammenfassung finden.

Die Odyssee in populären Medien

Tony Munzlinger mit seiner Crew waren bei weitem nicht die ersten, die sich auf die Spuren der *Odyssee* begaben. Betrachtet man nur die Neuzeit, finden wir das Bedürfnis, Geschichtsorte allgemein, wie speziell die Stationen der Reise des Odysseus, persönlich aufsuchen zu wollen, in den Grand Tours des 18. und Forschungsreisen des 19. Jahrhunderts,² wie auch im aktuellen Geschichtstourismus.³ Gleichzeitig bestand und besteht weiterhin das Verlangen, diese eigenen (Reise-) Erlebnisse und jeweiligen Erfahrungen einem Publikum in unterschiedlichen Medien zu präsentieren und visuell zu vermitteln, von den Reisebüchern eines Comte de Caylus⁴ (1692–1765) bis zu aktuellen Reiseberichten reicht dabei die Bandbreite.⁵ Nicht zuletzt wird auch im bewegten Bild beziehungsweise in Fernsehproduktionen in der Rezeption der *Odyssee* durch eine kombinierte Präsentation von persönlichem, aktuellem Reisebericht und antikem Mythos dieser Vermittlungsansatz immer wieder aufgegriffen. Zum überwiegenden Teil werden darin, wie bei den Terra X-Produktionen *Kreuzfahrt mit Odysseus. Im Kielwasser eines Mythos* von 1990⁶ und in der Folge *Odysseus' Irrfahrt* aus der Serie *Superhelden* von 2018,⁷ andere Fragestellungen behandelt, die als eine eher wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem antiken Mythos präsentiert werden. Dabei kommt dem Versuch einer Historisierung des Mythos eine zentrale Rolle zu. Es ist interessant zu bemerken, dass in den beiden genannten Beispielen zu einer „wissenschaftlichen“ Beschäftigung mit der *Odyssee* – scheinbar ganz selbstverständlich – auch immer noch

2 Aus der Fülle der Literatur siehe: Adam 1985; Black 1992; Samida 2011; Knipp 2014; Klamm 2017, 31–61.

3 Für die aktuelle Attraktivität und den persönlichen Besuch bestimmter Orte spielt es dabei keine große Rolle, ob man von Erinnerungs- oder Sehnsuchtsorten spricht, sogar den Drehorten populärer Filme kann eine ähnliche Bedeutung zukommen. Vgl. Roesch 2009; Knipp 2014.

4 Vgl. Rees 1999.

5 Durch das Internet, in Form von Reise-Blogs oder Vlogs, hat das Genre der Reiseberichte geradezu eine Renaissance erfahren. Aber auch im klassischen Buchformat hat diese literarische Tradition weiterhin Bestand, so im aktuellen Beispiel mit direktem Bezug zur homerischen *Odyssee* bei Ortheil 2018. Ich danke Semjon Aron Dreiling für den Hinweis auf dieses Buch.

6 Teil 1 verfügbar über <https://www.youtube.com/watch?v=zTf8YsHiAR4>; Teil 2 verfügbar über: <https://www.youtube.com/watch?v=llcomLwwwo> (Zugriff: 16.04.2020).

7 Verfügbar über <https://www.youtube.com/watch?v=2NoXJM7Yab8> (Zugriff: 16.04.2020).

die Frage der Lokalisierung der verschiedenen Abenteuer des Odysseus gehört. In der Inszenierung bedient man sich dabei jeweils differierender Visualisierungsmethoden, die in den genannten Beispielen der letzten Jahrzehnte eine allgemeine Tendenz zum szenischen Spiel in der Sichtbarmachung von Vergangenheit in Fernsehdokumentationen erkennen lassen.⁸ So wurde bei der Produktion von 1990 allein auf antike Darstellungen der Abenteuer des Odysseus zurückgegriffen, wohingegen man 2018 nur noch Spielszenen beziehungsweise Reenactments zur Illustration einsetzte. Dieser Einsatz von konstruierten Lebenswelten der Vergangenheit in Dokumentationen soll dort, neben ihrem bloßen Schauwert, eine höhere Zugänglichkeit zu geschichtlicher Forschung und ihren Ergebnissen für das Publikum ermöglichen und auch einer (vermuteten) visuellen Erwartungshaltung entsprechen.⁹ Ein Problem dieser Vermittlungsstrategie liegt meines Erachtens darin, dass in der Präsentation und Funktion dieser Reenactments zumeist nicht zwischen einer Illustration und einer Verifikation im Kontext einer wissenschaftlichen Darlegung unterschieden wird, beziehungsweise in der Wahrnehmung für das Publikum eine solche Trennung zwischen Anschauungsmittel und Belegfunktion nicht mehr möglich ist.¹⁰ Neben dieser allgemeinen Tendenz hin zur bildhaften ‚Wiederauferstehung‘ und Verlebendigung von Vergangenheit in Geschichtsdokumentationen sind aber auch noch andere Visualisierungskonzepte möglich, die dann aber als einzelne Ausnahmen von der allgemeinen Regel aktuell eine wirkliche Sonderstellung einnehmen. In der französischen Produktion für arte *Im Kielwasser des Odysseus* wurde 2019 sogar völlig auf eine Visualisierung des homerischen Geschehens und eine Rekonstruktion von Vergangenheit im Bild verzichtet und allein das aktuelle (Nach-) Erleben der Reise durch den Autor Sylvain Tesson und seine subjektive Auseinandersetzung mit dem Mythos und mit der Vergangenheit als persönliche Aneignungsleistung und Erinnerungsprozess vor Ort präsentiert.¹¹ Zu dieser Produktion wird später im direkten Vergleich mit *Unterwegs mit Odysseus* noch mehr zu sagen sein.

8 Vgl. Wolf 2006; Lersch/Viehoff, 2007; Koch 2016; Makrinos 2013.

9 Siehe Sénécheau 2015, 102–105.

10 Zur Wirkung von Reenactments in Fernsehdokumentationen, siehe Glaser/Garsoffky u. a. 2010.

11 In der arte-Mediathek war diese Serie vom 08.04.2020 bis 13.06.2020 übrigens nicht in der Rubrik „Geschichte“, sondern in der Rubrik „Entdeckung der Welt/Reise“ zu finden.

Die Odyssee im Zeichentrick und Comic

Auch mittels des Zeichentrickfilms werden bis heute in dokumentarischen Fernsehproduktionen (von Spielfilmen¹² ganz abgesehen) antike Mythen rezipiert und visualisiert. In der wissenschaftlichen Analyse der Methoden und Praktiken von Geschichtsvermittlung im Fernsehen wurde dieses animierte Format, das sich zumeist an ein jugendliches Zielpublikum richtet, bisher weitestgehend übersehen.¹³ Ein frühes Beispiel stellt die US-Serie *Mel-O-Toons* von 1959 dar, in der auch verschiedentlich antike Mythen aufgegriffen wurden, wie zum Beispiel die *Ilias* in der Folge *The Trojan Horse*.¹⁴ Als aktuellere Beispiele sind zwei französische¹⁵ Produktionen für arte zu nennen: In den bisherigen Staffeln der Serie *Die Großen Mythen* ab 2016 wird die antike griechische Mythologie anhand einer Kombination von CGI-Animationen und historischen Darstellungen¹⁶ nacherzählt. Die Serie geht dabei „chronologisch“ vor, nachdem die zweite Staffel ausschließlich die *Ilias* behandelte, erschien Ende 2020 eine Staffel, in der in zwölf Episoden die *Odyssee* dargestellt wurde.¹⁷ Im dramatischen Ton und Inhalt bleibt diese Produktion relativ eng an den antiken Quellen und präsentiert eine Auswahl der „schönsten Sagen des klassischen Altertums“ (Gustav Schwab). Gewissermaßen überträgt sie den Vermittlungsansatz eines Gustav Schwab¹⁸ ins betont Bildhafte des Mediums Animation. Dagegen wird in der Zeichentrickserie *50 Shades of Greek* des französischen Comickünstlers Jul von 2018¹⁹ viel spielerischer mit den antiken Vorlagen umgegangen, indem die Figuren der Mythologie in die Jetztzeit transportiert und humoristisch mit heutigen Alltagsproblemen konfrontiert werden. Für die Frage, inwieweit

12 Zur *Odyssee*-Rezeption, speziell in Antikfilmen, siehe Ventura 2015; Michelakis 2013; Schmid 2019, 60–65.

13 Vgl. z. B. Fischer/Wirtz 2008; Korte/Brauburger 2009; Fischer/Schuhbauer 2016.

14 Verfügbar über https://www.youtube.com/watch?v=G13e8_z2Z9w (Zugriff: 16.04.2020).

15 In Frankreich hat der Comic als Kunstform insgesamt eine viel längere Tradition und auch einen höheren Stellenwert als z. B. in Deutschland.

16 Dabei reicht das Spektrum des verwendeten Bildmaterials von der Antike bis zur Gegenwart. Eine bestimmte Auswahl beziehungsweise bewusste Schwerpunktsetzung ist nicht erkennbar. Es ist nur zu bemerken, dass sich der Bildfundus fast nur aus den Pariser Museen rekrutiert, wobei dies in erster Linie wohl damit zusammenhängt, dass es sich um eine französische Produktion handelt.

17 Einzelne Episoden verfügbar vom 16.12.2020 bis 01.08.2021 über <https://www.arte.tv/de/videos/RC-017955/die-grossen-mythen-die-iliad-und-die-odyssee/> (eine spätere Wiederverfügbarkeit ist möglich).

18 Zu den Illustrationen bei Gustav Schwab siehe den Beitrag von Parussel im vorliegenden Band.

19 Einzelne Episoden verfügbar vom 28.08.2020 bis 22.10.2025 über <https://www.arte.tv/de/videos/RC-019877/50-shades-of-greek>.

sich diese Serie auch als ein satirischer Kommentar zu einem bestimmten bürgerlichen Bildungsideal – mit der klassischen Antike als zentralem Element – verstehen lässt, würde sich eine eigene Untersuchung lohnen. Mit einem deutlich pädagogischeren Bildungsauftrag wurde 1978 die französische Zeichentrickserie *Es war einmal ... der Mensch*²⁰ geschaffen, die versuchte, durch das Medium der Animation und auch mit humoristischem Einschlag ein jugendliches Zielpublikum gleichzeitig zu unterhalten und zu informieren. Diese Produktion steht daher nicht nur entstehungszeitlich, sondern auch konzeptionell dem Vermittlungsansatz der bundesdeutschen Fernsehserie *Unterwegs mit Odysseus* relativ nahe. Der große Unterschied liegt in der Schwerpunktsetzung innerhalb der pädagogischen Intention, weg von einer mehr informativen Wissenspräsentation in der Vermittlungsarbeit, hin zu einer gegenwartsbezogenen Geschichtserfahrung. Denn die Produzenten der Fernsehserie *Unterwegs mit Odysseus* definierten die eigene Methode der Aneignung als den Versuch, diesen antiken Mythos persönlich und visuell „nachzuvollziehen“²¹, um damit für ein (jugendliches) Publikum „nicht nur die Geschichte des listenreichen Griechen, sondern auch Eindrücke von den sagenumwobenen Stätten, die mit dem Namen Odysseus verbunden sind, lebendig“²² werden zu lassen. Bereits hier wird deutlich, dass es nicht die Absicht dieser Produktion war, bestimmte wissenschaftliche Erkenntnisse zu erlangen oder zu vermitteln, sondern in der Darstellung einer persönlichen emotionalen Aneignung dem antiken Mythos eine gegenwärtige Relevanz zu verleihen. Diese Relevanz sollte gerade die Kombination von Real- und Animationsfilm und eine als solche verstandene, möglichst ‚lebendige‘ Präsentation gewährleisten, um damit nicht nur zu unterhalten, sondern gerade dadurch Interesse (bei Kindern und Jugendlichen) für die *Odyssee* – speziell als poetisches Werk – zu wecken. Ein gewisser Bildungsauftrag wurde also für die Produktion postuliert, aber ohne eben die Informationsvermittlung in den Vordergrund zu stellen. In den die Animation begleitenden alltagsprachlichen Neudichtungen, auf die im Folgenden noch näher eingegangen wird, lässt sich dieser Transformationsansatz auch in textlicher Hinsicht festmachen.

Bereits aus der längeren literarischen Rezeptionsgeschichte zur *Odyssee* ist der Einsatz visueller Mittel zur Veranschaulichung gut bekannt,²³ die Bandbreite reicht von wenigen

20 Verfügbar über <http://www.hellomaestro.de/der-mensch> (Zugriff: 14.04.2020).

21 Munzlinger/Zink 1981, 85.

22 *Unterwegs mit Odysseus* (SWF/SWR 1979), DVD 2013, Inlay auf der Rückseite.

23 Aus der Fülle der Literatur siehe z. B. Kunze 1999; Moraw 2015; Farnoux u. a. 2019; und Fitton/Villing u. a. 2019 mit weiterführender Literatur.

Illustrationen²⁴ bis hin zum Bilderbuch²⁵ und nicht zuletzt zur Übertragung in einen Comic²⁶ und, wie schon erwähnt, in den Zeichentrickfilm. In der Entstehungszeit der TV-Serie und des zugehörigen Bildbandes erschienen gleich zwei Comics, die sich direkt mit den Reisen des Odysseus beschäftigten, sich jedoch an ein dezidiert erwachsenes Publikum richteten.²⁷ Beide unterscheiden sich, neben der gestalterischen Konzeption und inhaltlichen Ausrichtung, bereits dadurch grundlegend von den Animationen der Fernsehserie. Der Comic *Ulysse*²⁸ von George Pichard und Jacques Lob erschien 1968 ursprünglich als Fortsetzungsgeschichte im italienischen Comicmagazin *Linus*, eine erste Albumfassung dann 1974/75. Darin wurde die Irrfahrt des Odysseus zum psychedelischen Science-Fiction-Trip durchs Weltall transformiert.²⁹ Dagegen blieb der 1983 erschienene Comic *Odiseo*³⁰ von Pérez Navarro und José María Martín Saurí beim antiken Setting der Vorlage, verbunden mit einem naturalistischeren Stil³¹ als bei Pichard/Lob. Beiden gemein ist, dass sie die Sexualität ins Zentrum ihrer Adaptionen rückten. Auch wenn ein direkter inhaltlicher oder stilistischer Zusammenhang mit Tony Munzlingers Animationen nicht feststellbar ist, so werfen beide Graphic Novels doch ein Licht auf den Zeithorizont ihrer Entstehung, wie er sich zum Beispiel im eher ungezwungenen Umgang mit der Darstellung von Nacktheit in Munzlingers Animationen zur Fernsehserie widerspiegelt (Abb. 1). Einen direkten Einfluss, vielleicht als Ideengeber oder wenigstens auf bestimmte Bereiche der Gestaltungskonzeption des Zeichentrickfilms, mag aber die bereits erwähnte, 1978 erschienene französische Zeichentrickserie *Es war einmal ... der Mensch* von Albert Barillé (1920–2009) gehabt haben, die allerdings auf Mythenrezeption und

24 Vgl. Beitrag von Maurice Parussel in diesem Band.

25 Vgl. z. B. *Jens* 1956, mit den Zeichnungen von Alice und Martin Provensen; Peter Oliver (Oliver 1993) stellt insofern ein bemerkenswertes Beispiel dar, als sich hier der Zeichner Roger Payne für seine Zeichnungen direkt bei Szenenbildern aus verschiedenen Antikfilmen bedient hat. Bereits der Comte de Caylus legte im 18. Jahrhundert ein frühes „Bilderbuch“ zur *Odyssee* vor, vgl. Rees 1999.

26 Zur Antike im Comic allgemein, vgl. Kovacs/Marshall 2011; Kovacs/Marshall 2016, darin besonders zur *Odyssee* im Comic und deren Geschichte: Marshall 2016. Auch im japanischen Manga wurde der Mythos rezipiert, siehe Fitton/Villing u. a. 2019, 210 f.

27 Dazu Jenkins 2011.

28 Pichard/Lob 1974/75.

29 Jenkins 2011, 229–235.

30 Zuerst als Fortsetzungsgeschichte im englischsprachigen Comic-Magazin *Heavy Metal* erschienen, später auch mehrere Auflagen als Einzelalbum, z. B. Navarro/Saurí 2012.

31 Vgl. Jenkins 2011, 227, Figure 16.2

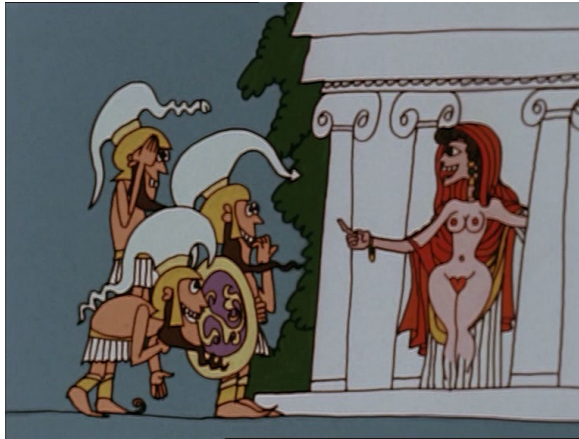


Abb. 1 Bei der Zauberin Kirke, Folge 7, Minute 06:22.

gegenwärtige Protagonisten in der Geschichtsvermittlung völlig verzichtete, sondern mit wiederkehrenden Charakteren als Identifikationsfiguren arbeitete.³²

Unterwegs mit Odysseus – Konzept und Inszenierung

Von Anfang an sah das grundlegende Konzept der Produktion *Unterwegs mit Odysseus*, deren ursprüngliche Ideenfindung als eher spontan geschildert wird,³³ die kombinierte Präsentation der Schiffsreise Munzlingers im Realfilm, zusammen mit einer Schilderung des antiken Mythos mittels Animation vor. Nachdem die Reise durchgeführt worden war, entstand aus dem Logbuch Munzlingers in Zusammenarbeit mit dem Autor Anton Zink der Erzähltext für den Realfilm. Den Text für das Voice-over des Animationsfilms verfasste Anton Zink dagegen in Versform. Die Entscheidung, den Zeichentrick mit Texten in Versform zu begleiten, schildert Munzlinger wiederum als zufällig.³⁴ Erst nachdem die Texte fertig waren, entstanden die Zeichnungen, wobei in der Zusammenarbeit des Zeichners und Autors bereits während der Texterstellung erste Entwürfe und Skizzen erarbeitet wurden und zum Teil wohl auch schon während der Reise entstanden waren.

32 Auch diese Serie erfuhr eine spätere Umsetzung in Comicbuchform. In der ersten deutschen Fassung, die ab 1980 im Bastei-Verlag erschien, wurden dazu auch keine neuen Zeichnungen angefertigt, sondern allein Standbilder der Fernsehproduktion als einzelne Comicpanels verwendet, vgl. Barillé/Barbaud 1980.

33 Munzlinger/Zink 1981, 3.

34 Vgl. zur Genese und Produktion Munzlinger/Zink 1981, 92–94.

In der Fernsehserie wird die literarische Grundstruktur der homerischen Vorlage der *Odyssee* aufgegeben. Die reale Reise und ebenso die Zeichentricknacherzählungen folgen chronologisch den Stationen der Fahrten des Odysseus, und zwar bereits vom Aufbruch von Ithaka nach Troja bis zu seiner Rückfahrt. Die besuchten Orte und animierten Episoden beschränken sich daher nicht nur auf die in der homerischen *Odyssee* genannten, sondern bei der Auswahl wurden auch anderweitig überlieferte mythische Erzählungen mit Odysseus als Protagonist berücksichtigt, die inhaltlich der Zeit vor dem Trojanischen Krieg zuzuordnen sind, wie zum Beispiel die Entdeckung des von seiner Mutter Thetis am Hof des Lykomedes versteckten Achill. Eine Konzentration in der Rezeption auf die Person des Odysseus wird dadurch deutlich, dass andere Abschnitte ohne ihn, wie die Telemachie, unberücksichtigt bleiben. Allein in der Animation der ersten Folge wird – gewissermaßen als Präambel – mit der Schilderung der Wahl des Paris eine Episode aus dem Mythenkomplex um den Trojanischen Krieg dargestellt, in der Odysseus nicht selbst auftritt. Eine Diskussion um die korrekte Route wird beim Besuch der jeweiligen Stationen nicht geführt, eine gewisse Historizität des Mythos wird einfach vorausgesetzt. Die Wahl der Reisesationen folgt „den Gelehrten“ oder dem „wie man sagt“.³⁵ Die Route orientiert sich daher auch an bekannten Lokalisierungen, wie zum Beispiel Scylla und Charybdis in der Straße von Messina, Korsika als Heimstatt der Laistrygonen oder der Identifikation des Caps Circeo als dem Aiaia Kirkes.³⁶

Die Serie besteht aus insgesamt 13 Folgen, die eine jeweilige Länge von circa 30 Minuten haben. Bei einer Gesamtlänge von knapp sechseinhalb Stunden machen davon die Animationsabschnitte etwa eineinhalb Stunden aus. Der rein zeitliche Schwerpunkt der filmischen Präsentation liegt also auf dem Realfilm, dort wird aber nicht selten dramaturgisch besonders auf die Inhalte der Animationssequenz hingearbeitet, sodass dieses ungleiche Verhältnis vom Publikum nicht in dem Maße wahrgenommen wird. Dazu trägt auch bei, dass die Animation zumeist in sich abgeschlossene Episoden abbildet, wohingegen der Erzählfluss des Realfilms gerade durch die Animationen immer wieder unterbrochen wird. Oftmals sind die realen Erlebnisse auch quasi als Kommentar zum Geschehen in der Animation gestaltet, wenn sich zum Beispiel im Realfilm die Schiffsreisenden nach der Schilderung der Verwandlung der Gefährten des Odysseus in Schweine durch Kirke (Abb. 1) im Zeichentrick,

35 Eine wichtige Inspirationsquelle zur Routenplanung war wahrscheinlich der populäre Reiseführer von Ernie Bradford, viele Stationen stimmen überein, vgl. Bradford 1964.

36 Troja bzw. die Ausgrabungsstätte in Hisarlık konnte die Reisegesellschaft, wahrscheinlich wegen der damaligen politischen Situation zwischen der Türkei und Griechenland, selbst nicht besuchen.

auf die Suche nach einer aktuellen Kirke machen.³⁷ Die Grundstruktur der 13 Folgen und der Einsatz der Zeichentrickelemente sind immer sehr ähnlich: Zuerst wird die reale Reise geschildert, um dann aus einem Standbild in die Animation zu wechseln. Dabei lösen sich die Formen des Standbilds langsam auf, um es dann mit einer Animation zu überblenden. Am Ende der jeweiligen Zeichentricksequenz wird ebenso verfahren, um wieder zum Realfilm zurückzukommen. Der begleitende Text des Voice-overs wechselt ebenso die Form, von einer Prosaerzählung im Realfilm zur Versform in der Animation, wobei der Sprecher, der bekannte Schauspieler Hans Clarin (1929–2005), derselbe bleibt. Als Reimschema erkennen wir den gern für Kinderreime verwendeten schlichten Paarreim, die Sprache der Verse selbst ist als entstehungszeitlich und eher umgangssprachlich zu beschreiben, wie dieses Beispiel vom Beginn der Erzählung aus der ersten Folge zeigt:

Geworfen ward die goldne Frucht
 Von Göttin Streit aus Eifersucht.
 Als Aufschrift stand noch rundum dran:
 ‚Der schönsten Frau!‘ – und so fing’s an!
 Die Aphrodite, die Athene
 Und Hera machten eine Szene.
 Und jede rief: ‚Das Ding ist mein!
 Nein! Schöner als ich kann nichts sein!‘
 Befragt sprach Zeus: ‚Ich halt’ mich drauß!
 Tragt euren Krach woanders aus!‘³⁸

Munzlinger erklärt die Sprache der Verse als den Versuch, den Originaltext für Kinder und Nichtkenner der *Odyssee* allgemeinverständlich zu machen und gleichzeitig etwas zu schaffen, dem „aber auch kritische Altphilologen noch ein positives Interesse abgewinnen“³⁹ können. Anzumerken ist, dass direkte Zitate aus der homerischen Vorlage in der Übersetzung von Johann Heinrich Voß in den Realfilmsequenzen vorkommen. Dies trägt zur Intention bei, die aktuelle Reise Munzlingers – gerade atmosphärisch – mit dem literarisch tradierten Mythos zu verbinden, was weiter unten noch eine Rolle spielen wird.

37 Siehe Folge 7, Minuten 07:29 – 12:53.

38 Munzlinger/Zink 1981, 8.

39 Munzlinger/Zink 1981, 92.



Abb. 2 *Haus der Toten*, Folge 8,
Minute 21:37.

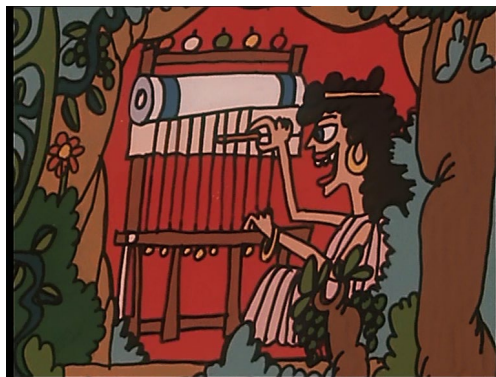


Abb. 3 *Die Grotte der Kalypso*, Folge 12,
Minute 05:09.

Nun zu den Zeichentricksequenzen selbst: Munzlinger schildert die Entscheidung für den Stil und die Form der Animation als produktionsbedingt,⁴⁰ es war nur ein knappes Jahr Zeit und wenige Zeichner standen zur Verfügung. Ein möglichst realistisch erscheinender Trickfilm war von vornherein ausgeschlossen, entsprach aber auch nicht dem künstlerischen Stil Tony Munzlingers. Er erstellte großformatige Panels, die mit Legetricks beispielbar waren. So konnte mit wenigen Einzelbildern eine ganze Episode illustriert werden, ein Beispiel dafür ist die Episode 8: *Im Haus der Toten*, in der sich die Szenerie nach und nach mit Skeletten füllt (Abb. 2).

Für die einzelnen Sequenzen wurde ein Storyboard mit Kameraanweisungen erstellt, denn die Bewegungen und die Dynamik erhielt der Trickfilm in erster Linie durch Schwenks und Fahrten der Trick-Kamera: schnelle und häufige Schnittfolgen, Wechsel von Totale zu Ausschnittbild und Rück-, Ran- und Reiß-Schwenks zu verschiedenen Bildausschnitten. Immer wieder ist zu bemerken, wie die Animation zuallererst als Illustration der gesprochenen Verse dient. Ganz bewusst wurde daher auch auf die Darstellung von Lautmalereien oder Sprechblasen völlig verzichtet, „da man der Aufgabe treu bleiben wollte, die Homers Epos stellt: Es war ja in erster Linie geschrieben, um vorgetragen zu werden.“⁴¹

Auch die wenig naturalistische Animation der Figuren und die expressive Farbauswahl unterstreichen den illustrativen Charakter der Zeichentrickdarstellungen. Die einzelnen Panels sind von einer ausgeprägten Farbigkeit (Abb. 3), oftmals sind die flachen Hintergründe

40 Munzlinger/Zink 1981, 94.

41 Munzlinger/Zink 1981, 93.



Abb. 4 Bei der Zauberin Kirke, Folge 7, Minute 16:59.

monochrom in Primärfarben gehalten, bei grünen, roten (Abb. 4), aber auch grauen (Abb. 1) Hintergründen ist die Farbwahl dabei eher atmosphärisch und expressiv zu nennen als realistisch.

Die Figuren haben etwas Karikierendes und immer wieder baut Munzlinger humoristische Elemente und Details (z. B. die Rollschuhe des Hermes, Abb. 4) ein und – für den heutigen Betrachter in einer Kinder- und Jugendsendung überraschend – eben auch Nacktheit (Abb. 1).

Die Animationen tragen insgesamt sehr deutlich die künstlerische Handschrift Munzlingers, die auch in thematisch ganz anderen Kontexten – wie in seinen illustrativen Arbeiten zur Jazzmusik⁴² – zu erkennen ist. Der 1934 in Wittlich an der Mosel geborene Künstler ist ein spätberufener Autodidakt.⁴³ In seinen Darstellungen steht zumeist der Mensch im Mittelpunkt, wichtige thematische Rollen in seinem Œuvre spielen aber auch die Musik und das Morbide⁴⁴. Immer wieder arbeitete er zudem als Illustrator mit verschiedenen Autor:innen, insbesondere von Kinder- und Jugendbüchern, zusammen.⁴⁵ Sein persönlicher künstlerischer Stil, der gerade in seinen Illustrationen gut zu definieren ist, zeichnet sich durch die Betonung des Konturstrichs

42 Vgl. Munzlinger 1965 und <https://www.youtube.com/watch?v=w3wPLjmPa9I> (Zugriff: 16.04.2020). In der Wahl der Titelmelodie *1st Movement: Villa Radieuse* des französischen Jazzmusikers Francy Boland (1929–2005) zeigt sich seine Vorliebe für den Jazz auch bei *Unterwegs mit Odysseus*, dazu <https://www.youtube.com/watch?v=BNPGa-JVv-I> (Zugriff: 14.04.2020).

43 Mehr zur Biographie Munzlingers, <https://www.casatonym.de> (letzter Zugriff: 18.04.2021).

44 Vgl. Munzlinger 1988.

45 Vgl. Pavlovic/Munzlinger 1992.

aus; das Runde, die geschwungene Linie und Form sind dabei die zentralen Mittel seiner Bildsprache. Diese Kontur-Figuren können sehr einfach gehalten sein, daneben entwickelt er aber innerhalb konturierter Flächen auch einen geradezu ornamental zu nennenden Detailreichtum (Abb. 2). In der Gestaltung und im Stil gibt es viele Verbindungspunkte zur psychedelischen Kunst der 1960er- und 1970er-Jahre. Aber auch stilistische Beziehungen zur mexikanischen Volkskunst um den *Tag der Toten* (*Día de Muertos*) und zu den Werken des Mexikaners José Guadalupe Posada (1852–1913), wie der Figur „La Catrina“,⁴⁶ lassen sich feststellen.⁴⁷ Am deutlichsten wird in der Fernsehproduktion sein Faible als Künstler für das Makabre und Morbide natürlich in der Unterwelt-Episode des *Odysseus*, indem nicht nur die Toten in diesem für Munzlinger typischen Stil gestaltet sind (Abb. 2), sondern auch im Realfilm die Begegnung mit dem Tod und insbesondere die Darstellung von Skeletten einen großen Raum einnimmt. So werden in einer relativ langen Filmsequenz zuerst die Mosaik- mit Skelettdarstellungen in der *St. John's Co-Cathedral*⁴⁸ auf Malta präsentiert, um dann auf die Mumien in der Kapuzinergruft in Palermo⁴⁹ überzuleiten.⁵⁰ Die Konstruktion einer speziellen morbiden Atmosphäre wird noch unterstützt durch die ‚passende‘ Musikbegleitung mit dem *Danse Macabre*, Op. 40, von Camille Saint-Saëns und dem *Totentanz* von Franz Liszt, wobei der Erzähler längere Zeit verstummt und die Musik im Zusammenspiel mit den Bildern ihre ganze Wirkung entfalten kann. Auch in seinem sonstigen Œuvre ist, wie erwähnt, seine Vorliebe für das Makabre immer wieder festzustellen, und es ist interessant zu beobachten, dass gerade diese Werke Munzlingers große stilistische Ähnlichkeiten zur Animation der Fernsehserie aufweisen.⁵¹

In der Gestaltung der Figuren für die Animation der *Odyssee* orientierte sich Munzlinger jedoch nach eigener Aussage an „antiken Vasenzeichnungen.“⁵² Die Verwendung von monochromem Lokalkolorit, die klaren Profilansichten, der Verzicht auf zentralperspektivische Raumtiefe und die Betonung der Konturlinien der Figuren scheinen auf den ersten Blick wichtige Aspekte dieser Orientierung zu sein. Dies sind aber alles Stilmittel, die, wie gesagt, in der sonstigen Kunst Munzlingers ebenso eine große Rolle spielen.⁵³ Zu den Fragen, ob

46 Vgl. Jähn 1976; Tonatiuh 2015.

47 Vgl. Munzlinger 1988, dazu <https://www.youtube.com/watch?v=COY3I2icVmk> (Zugriff: 16.04.2020).

48 Siehe Munro/Urso 2005; de Giorgio 2010.

49 Ströbl 2007; Piombino-Mascali 2012.

50 Vgl. Folge 8, Minuten 15:40 – 19:25.

51 Siehe z. B. Munzlinger 1988.

52 Munzlinger/Zink 1981, 93.

53 Vgl. Munzlinger 1965; Munzlinger 1988.

er sich beim Beispiel der Animationen zu *Unterwegs mit Odysseus* dieser vordergründigen stilistischen Nähe zur antiken Vasenmalerei bewusst war, vielleicht sogar eine besondere persönliche Affinität vorlag, äußerte sich Munzlinger selbst nicht. So bleibt es Spekulation inwieweit er sich stilistisch an antiken Vorbildern orientierte. Es ist aber festzustellen, dass sein eigener künstlerischer Stil ihm im eigenen Anspruch sehr zupass kam. Auch motivisch lassen sich keine direkt zu benennenden antiken Realia als Vorlagen erkennen, sondern er benutzte bestimmte ‚antikische‘ Details bei den Kostümen, den Architekturen und auch den Requisiten, wie dem Webstuhl der Kalypso (Abb. 3), als Signalgeber und Orientierungshilfen für das Publikum und zur zeitlichen Verortung des visualisierten Geschehens. Es wird von sogenannten „Stellvertretern“⁵⁴ Gebrauch gemacht, visuellen Codes, bei deren Gestaltung und ihrem Einsatz nicht so sehr historische Realitäten beziehungsweise wissenschaftliche Erkenntnisse wichtig sind. Vielmehr liegt ihre Funktion und Überzeugungskraft in ihrer Wiedererkennbarkeit, häufigen entstehungszeitlichen Verwendung und oftmals langen Bildtradition begründet, also



Abb. 5 Bei den Lotosessern, Folge 3, Minute 15:16.

ihrer simplen Bekanntheit als Stereotypen. So orientierte Munzlinger sich bei der Kleidung und Rüstung eben nicht an Vorlagen aus der griechischen Bronzezeit oder der Entstehungszeit der *Odysee*, sondern an bekannteren Modellen wie dem Korinthischen Helm (Abb. 1, 4)

54 Zum Begriff „Stellvertreter“, siehe Rahemipour 2009.

aus späteren Epochen. Eindeutig anachronistische Elemente, wie die Rollschuhe des Hermes in der Kirke-Folge (Abb. 4) oder das Motorboot in der Imagination des Odysseus auf der Insel der Kalypso in Folge 12, sind selten und dienen in erster Linie als humoristische Details und unterstreichen das Karikaturhafte der gesamten Bildsprache. Davon abgesehen ist eine bemerkenswerte Ausnahme in der allgemein ‚griechisch-antik‘ gehaltenen Gesamtgestaltung zu erwähnen. In Folge 3 werden die Lotophagen durch ihre Kleidung und auch die Wasserpfeife als (gegenwärtige) Araber ausgezeichnet (Abb. 5). Hier spiegelt sich einmal direkt die eigene Wahrnehmung Munzlingers vor Ort in der künstlerischen Ausgestaltung der mythischen Episode: beim Besuch der Insel Djerba in Tunesien im zugehörigen Realfilm-Pendant wird das Fremde beziehungsweise Andersartige des Ortes und seiner Bewohner im Vergleich zu allen sonstigen Stationen noch einmal deutlich stärker betont und herausgehoben. In dieser Bildgestaltung offenbart sich auch der Zeithorizont der Produktion, indem Ende der 1970er-Jahre ein heute so touristisch erschlossener Ort wie Djerba noch als eine Entdeckung von Alterität erlebt und dargestellt werden konnte. Ein Eindruck, der wohl so stark war, dass er sich auf die Darstellung der Lotophagen übertrug. Die naive Verwendung kultureller Klischees fällt dabei heute natürlich vermehrt ins Auge.

Auf die enge Verbindung von Bild und Text in der Animation wurde bereits hingewiesen. Munzlinger beschreibt sein künstlerisches Ziel in der Gestaltung der Tricksequenzen selbst mit den Worten: „Das visuelle Ergebnis sollte also ein ins Optische übersetztes Gedicht sein.“⁵⁵ Im Zusammenspiel mit der prägnanten Diktion des Sprechers Hans Clarin rhythmisiert die Animation die Szenenabläufe, bereichert und betont bestimmte Aspekte der Verse, ironisiert aber auch mithin das Geschehen. Auf jegliche epischen Elemente oder gar einen pathetischen Ton wird in der Animation, wie in den Versen, völlig verzichtet, das Komödiantische, Karikierende steht deutlich im Vordergrund der Präsentation und damit der gesamten Vermittlungsstrategie. Im Realfilm tritt bei dieser Strategie mit der Konstruktion „textloser“, rein atmosphärischer Stimmungsbilder noch eine weitere wichtige Facette hinzu. Hier kann der Sprecher auch länger verstummen und die Geschichte beziehungsweise Reise wird allein über die Bilder und die Musikbegleitung vermittelt, so zum Beispiel in der erwähnten *Memento mori*-Sequenz in Folge 8 oder wiederholt bei der Präsentation der Schiffsetappen über das Meer.⁵⁶ Neben der Musik hört man nur noch vereinzelt eine konstruierte Tonkulisse, in der diegetische Geräusche nachgeahmt werden, zum Beispiel mit einem stetigen

55 Munzlinger/Zink 1981, 93.

56 Solche für den heutigen Zuschauer ungewohnt langen Abschnitte im Realfilm von zum Teil über einer Minute sind mit einem der „Ambient Music“ nahestehenden Soundtrack unterlegt.

Wellenrauschen. Immer wieder gibt es im Realfilm diese textlosen, impressionistischen Sequenzen. Es sind Momente und Stimmungsbilder, in denen das Publikum aufgefordert wird, buchstäblich teilzuhaben an der Reise, der Crew und ihren Emotionen und die damit einen immersiven Effekt auslösen sollen. Dazu beitragen soll auch, dass immer wieder auf das Segeln an sich eingegangen wird, beziehungsweise der Alltag an Bord eine große Rolle spielt. Daneben bieten sich der circa fünfzehnjährige Sohn und die etwa zwölfjährige Tochter von Tony Munzlinger als gute Identifikationsmöglichkeiten für das jugendliche Zielpublikum an. Von der Sichtbarkeitsdauer her sind die Kinder, ihre Erlebnisse und Gefühle, sogar als die eigentlichen Protagonisten des Realfilms zu benennen. Wiederum wird der emotionale Grundgedanke des Vermittlungskonzepts der Serie offenkundig.

Die Produktionen im direkten Vergleich

Vergleicht man *Unterwegs mit Odysseus* nun mit den erwähnten Terra X-Folgen, in denen sich gleichfalls die Protagonisten auf eine Schiffsreise begeben, wird diese Betonung einer emotionalen Ansprache noch einmal besonders deutlich. Der Segelalltag und das persönliche Erleben werden dort fast gar nicht geschildert und die Fahrt dient in erster Linie nur als ein Baustein im als solchen präsentierten wissenschaftlichen Diskurs und der allgemeinen Authentifizierungsstrategie. Gerade die häufig im Mittelpunkt der „wissenschaftlichen“ Fernsehdokumentationen stehende Diskussion um die ‚korrekte‘ Route bei den Fahrten des Odysseus, wird von Munzlinger beim Besuch der jeweiligen Stationen eben gerade nicht geführt. In der Beschäftigung mit dem antiken Mythos und seiner medialen Transformation und Vermittlung steht bei ihm nicht die Frage (oder gar die Beantwortung) einer etwaigen Historizität im Mittelpunkt, sondern der Mythos dient als Folie für ein gegenwärtiges affirmatives Erlebnis. Bei diesem emotionalen (Nach-)Erleben, spielt eine mögliche faktische Authentizität der einzelnen Reisepunkte daher auch keine große Rolle, sondern die eigene Wahrnehmung konstruiert vor Ort eine besondere Aura, in der sich die Odyssee sozusagen „offenbart“, buchstäblich in einer „einmaligen Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag“⁵⁷. Die eigene Reise bestätigt oder historisiert somit nicht den Mythos, sondern in ihr erfährt er eine Wiederbelebung in der direkten persönlichen Erfahrung und soll gerade dadurch einem gegenwärtigen, breiteren und jüngeren Publikum erschlossen werden. Die Produktion ist daher als Teil der modernen Erinnerungskultur⁵⁸ zu erkennen. Vergleichbar mit

57 Benjamin 1936, 15.

58 Dazu aus der Fülle der Literatur: Assmann 2007; Gröbner 2008; Sabrow 2008; Cornelißen 2012.

diesem emotionalen Ansatz sind Aneignungsstrategien und -vorstellungen von Vergangenheit im großen Spektrum der aktuellen *Living History*.⁵⁹ Literarische Vorläufer, auch speziell im Hinblick auf die Fahrten des Odysseus,⁶⁰ zeugen aber auch von der längeren Tradition dieser Geschichtspraktik.⁶¹

Zuletzt begab sich, wie erwähnt, für eine arte-Produktion der französische Autor Sylvain Tesson in fünf Teilen ins *Kielwasser des Odysseus*. Auch in dieser Dokumentation stehen das subjektive Erleben und die Reise des Protagonisten im Zentrum der Vermittlungsstrategie und eine besondere emotionale Bindung seiner Person und der besuchten Orte zum antiken Mythos wird präsentiert. Die Begegnung mit archäologischen Relikten und Ruinen dient zur Authentifizierung der eigenen subjektiven Wahrnehmung und ist damit im Ansatz mit Munzlingers ebenso emotional fundierter Rezeption vergleichbar. Ein wichtiger Gegensatz zur deutschen Fernsehserie von 1979 sei aber erwähnt: innerhalb der Strategie zur Authentifizierung seiner persönlichen Empfindungen und Gedanken spielen bei Tesson immer wieder die Diskussionen mit dem ihn begleitenden Schweizer Archäologen Pascal Simon eine große Rolle, in denen sein emotionales Erleben und die eigene Wahrnehmung reflektiert und quasi wissenschaftlich kontextualisiert werden und so eine gewisse Allgemeingültigkeit erfahren. Darüber hinaus steht innerhalb des Vermittlungskonzepts das Gespräch mit verschiedenen Personen vor Ort im Mittelpunkt; es treten Wissenschaftler:innen aber auch „einfache“ Einheimische auf, die in diesem direkten Austausch zumeist ebenso eine ähnlich persönliche Affinität zum Mythos postulieren und damit zusätzlich die eigene Wahrnehmung Tessons authentifizieren und verallgemeinern. Dahingegen bleibt Munzlingers Wahrnehmung deutlich individueller und situativer, eine etwaige Verbindung, das „Homerische“ des Ortes sowie der heutigen Bevölkerung zum Mythos, bleibt immer als subjektive Konstruktion,

59 Dazu Hochbruck 2013; Sénécheau/Samida 2015; zuletzt Willner/Koch/Samida 2016. Wobei ein fundamentaler Unterschied zur performativen Praxis der *Living History* darin liegt, dass auf eine materielle Rekonstruktion historischer Lebensumstände bei der Reise Munzlingers konsequent verzichtet wurde.

60 Ein literarischer Vorgänger (Vorbild?) für den konzeptionellen Ansatz Munzlingers stellt der Reiseschriftsteller Göran Schildt (1917–2005) dar, der seine Schiffsreise *Auf den Spuren der Argonauten* schilderte und diese mit Original-Auszügen aus den antiken Beschreibungen der Fahrten, z.B. eines Apollodor verband. Vgl. Schildt 1969. Persönlich hielt er es übrigens für nicht sinnvoll, sich auf die Spuren des Odysseus zu begeben, da dieser „als er heimkam, [...] nicht nur alle seine Fahrzeuge verloren [hatte], sondern auch sämtliche Leute ihrer Besatzung.“ Odysseus sei somit „ein ganz übles Vorbild für Seefahrer, [...], denn das Schiff und, nicht der Kapitän, ist die Hauptperson auf See.“ Schildt 1969, 10. Für ein aktuelles literarisches Beispiel vgl. Ortheil 2018.

61 Vgl. Rees 1999.

Impression und Zuschreibung eines Außenstehenden erkennbar. Wiederholt gibt es zwar Formulierungen, wie „so wie damals“ oder „das musste Odysseus auch erleben“ oder „man kann sich vorstellen, wie das für Odysseus war“ und an verschiedenen Orten begeben sich Munzlinger und seine Familie direkt auf die Suche nach dem „Homerischen“. Diese Suche ist zwar Teil der eigenen Entdeckungsfahrt (nicht Irrfahrt!), in der sich das eigene Erleben mit der *Odyssee* emotional und subjektiv verbindet, aber ohne in der eigenen Erfahrung eine Allgemeingültigkeit anzustreben. Der auktoriale Erzähler bleibt immer der subjektiven Wahrnehmung Munzlingers verpflichtet. Auch wenn es keinen einzigen gesprochenen Dialog mit Einheimischen gibt, ist die Präsentation der Orte geprägt von einer großen Neugierde, wobei das Fremde und Unbekannte als solche wahrgenommen werden und oftmals gerade den Reiz des Besuches ausmachen, dazu gehört dann auch die passende folkloristische Musik der Gegend auf der Tonspur. Auch wenn man genau weiß, wohin man sich begibt, werden die Reiseziele daher immer wieder als unbekannt und neuartig geschildert, das Fremde beziehungsweise der eigene Kontakt damit werden durchweg als etwas Positives vermittelt. Allein die (wenigen) anderen Touristen und häufiger die eigene Crew und ihr Verhalten werden auch schon mal in Bild und Text ironisch kommentiert und humoristisch aufgeladen. In den Beschreibungen der jeweiligen Stationen spielen insgesamt bei Munzlinger speziell die Entdeckungsmomente von Alterität eine große Rolle, die Motive der Irrfahrt oder des Verlorenenseins kommen dagegen gar nicht vor. Heutzutage, da das Mittelmeer touristisch so gut erschlossen ist, hat diese Wahrnehmung der besuchten Orte als unbekannt und fremd, wie das Beispiel Djerba zeigt, etwas Überraschendes.

Fazit

Im Kontext der Fernsehproduktionen stellt *Unterwegs mit Odysseus* Ende der 1970er-Jahre im deutschsprachigen Raum eines der frühesten filmischen Beispiele für den Versuch innerhalb der Erinnerungskultur dar, einen antiken Mythos und damit auch Vergangenheit über die Präsentation eines persönlichen Nacherlebens emotional für die Gegenwart anschlussfähig zu machen beziehungsweise zu vermitteln. Das individuelle Erlebnis wird dabei als performativer Akt zum Zwecke der Aneignung von Vergangenheit, hier eines antiken Mythos, dargestellt. Auf die Rekonstruktion geschlossener historischer Lebenswirklichkeiten wird dabei völlig verzichtet, das eigene Erlebnis bleibt immer ein gegenwärtiges und es wird nicht versucht, dieses Selbsterlebnis durch Kostüme oder Requisiten, wie in der *Living History*, inszenatorisch in die Vergangenheit zu transportieren. Dieser Ansatz steht

auch im Gegensatz zu dem aktuell weitverbreiteten Einsatz von Reenactment-Szenen in Fernsehdokumentationen, in denen historisches Geschehen in Spielszenen nachgestellt wird. Im Gegensatz dazu wird in *Unterwegs mit Odysseus* eben nicht versucht, im performativen (Nach-)Erleben auch Vergangenheit an sich zu rekonstruieren. Die Animation übernimmt in diesem Fall die Veranschaulichung des geschichtlichen Bezugspunkts, bleibt dabei aber immer als eine künstlerische Interpretation der historischen Vorlage und Illustration der modernen Neudichtung erkennbar.

Am Ende lässt sich als zentraler Aspekt der persönlichen Aneignung und medialen Transformation bei *Unterwegs mit Odysseus* eben gerade die Wahrnehmung der *Odyssee* als Dichtung definieren. Diesem poetischen Charakter der Vorlage im eigenen sinnlich-emotionalen Erleben nachzuspüren, in der Adaption gerecht zu werden und zu erhalten (und damit natürlich auch zu unterhalten), steht im Vordergrund der Präsentation und allgemeinen Vermittlungsstrategie. Das Epische fehlt zwar in Wort und Bild, indem die Sprache eine gegenwärtige, alltägliche ist und in der Darstellung die Betonung auf dem Humoristischen liegt, so wird doch gleichzeitig der Mythos beziehungsweise der antike Text keiner radikalen inhaltlichen Neuinterpretation unterworfen, wie es die erwähnten Graphic Novels von 1968 und 1983 versuchten. Die antiken Verse bleiben der Ausgangspunkt und zentrale emotionale Anker, einerseits für die Präsentation einer aktuellen persönlichen Entdeckungsreise durchs Mittelmeer, andererseits für die Animationen als Zusammenspiel von Illustrationen und Neudichtung. Die homerische *Odyssee* erfährt in *Unterwegs mit Odysseus* eine Popularisierung und künstlerische Vergegenwärtigung, in der sich illustrative Traditionen aus der Literatur mit der Präsentation eines aktuellen Erlebnisses zu einer emotionalen und poetisch zu nennenden Vermittlungsstrategie im bewegten Bild verbinden.

Filmographie

Il était une fois ... l'Homme (Regie: Albert Barillé). Frankreich 1978.

Unterwegs mit Odysseus (Regie: Tony Munzlinger). BRD 1979.

Kreuzfahrt mit Odysseus. Im Kielwasser eines Mythos (Regie: Eberhard Thiem, Helga Lippert, Arno Theik).
Deutschland 1990.

Les grandes mythes (Regie: Gaëtan Chabanol, Camille Dalbéra, Nathalie Amsellem, u. a.). Frankreich
2016–2021.

50 Nuances de Grecs (Regie: Jean-Paul Guigue, Mathieu Signolet). Frankreich 2018.

Odysseus. Die fantastische Irrfahrt des griechischen Helden im Mittelmeer (Regie: Robert Schotter).
Deutschland 2018.

Dans le sillage d'Ulysse avec Sylvain Tesson (Regie: Christophe Raylat). Frankreich 2019.

Bibliographie

Quellen

Barillé, Albert / Barbaud, Jean (1980): *Es war einmal ... der Mensch. Die Geschichte der Menschheit in Wort und Bild*. Bergisch Gladbach: Bastei.

Bradford, Ernle (1964): *Reisen mit Homer. Die wiedergefundenen Inseln, Küsten und Meere der Odyssee*.
Bern: Scherz.

Jens, Walter (1956): *Ilias und Odyssee*. Racine: Western Publishing.

Munzlinger, Tony (1965): *Jazz*. Lugano: Edition Galatis.

Munzlinger, Tony / Zink, Anton (1981): *Unterwegs mit Odysseus*. Köln: Egmont VGS.

Munzlinger, Tony (1988): *Der Tod ist eine Frau. Ein Poem*. Buxtehude: Verlag an der Este.

Navarro, Pérez / Saurí, José María Martín (2012): *Die Odyssee*. Berlin: Ehapa Comic Collection.

Oliver, Peter (1993): *Die Odyssee. Irrfahrt und Heimkehr des Odysseus*. Erlangen: Karl Müller.

Ortheil, Hanns-Josef (2018): *Die Mittelmeerreise. Roman eines Heranwachsenden*. München: Luchterhand.

Pavlovic, Elke / Munzlinger, Tony (1992): *Der Stein der Weisen und andere Steine*. Buxtehude: Verlag an der Este.

Pichard, George / Labouret, Jacques (1974/75): *Ulysse 1 & 2*. Paris: Dargaud.

Schildt, Göran (1969): *Das goldene Vlies. Auf den Spuren der Argonauten*. Wiesbaden: F. A. Brockhaus.

Tonatiuh, Duncan (2015): *Funny bones. Posada and his Day of the Dead Calaveras*. New York, NY: Abrams
Books for Young Readers.

Forschungsliteratur

Adam, Hans Christian (1985): *Reiseerinnerungen von damals. Bilder von der Grand Tour des 19. Jahrhunderts*. Dortmund: Harenberg.

Assmann, Aleida (2007): *Geschichte im Gedächtnis. Von der individuellen Erfahrung zur öffentlichen Inszenierung*. München: C. H. Beck.

Benjamin, Walter (1936): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a. M.:
Suhrkamp (= Edition Suhrkamp, 28).

Black, Jeremy (1992): *The British Abroad. The Grand Tour in the Eighteenth Century*. Stroud: St. Martin's
Press.

- Cornelißen, Christoph (2012): *Erinnerungskulturen*, <https://zeitgeschichte-digital.de/doks/frontdoor/index/index/docId/265> (Zugriff: 16.04.2020).
- De Giorgio, Cynthia (2010): *The Conventual Church of the Knights of Malta. Splendour, History and Art of St John's Co-Cathedral, Valletta*. Santa Venera: midseabooks.
- Farnoux, Alexandre / Jaubert, Alain u. a. (Hrsg.) (2019): *Homère*. Ausst. Kat. Lens, Musée du Louvre-Lens. Paris: Lienart Éditions.
- Fischer, Thomas / Wirtz, Rainer (Hrsg.) (2008): *Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen*. Konstanz: UVK Verlag.
- Fischer, Thomas / Schuhbauer, Thomas (2016): *Geschichte in Film und Fernsehen. Theorie – Praxis – Berufsfelder*. Tübingen: UTB.
- Fitton, Lesley / Villing, Alexandra u. a. (2019): „Troy: enduring stories“, in: Villing, Alexandra / Fitton u. a. (Hrsg.): *Troy. myth and reality. the BP exhibition*. London: Thames & Hudson, 182–272.
- Glaser, Manuela / Garsoffky, Bärbel u. a. (2010): „Re-enactments in archäologischen Fernsehdokumentationen und ihr Einfluss auf den Rezeptionsprozess“, in: Arnold, Klaus / Hömberg, Walter u. a. (Hrsg.): *Geschichtsjournalismus. Zwischen Information und Inszenierung*. Berlin: LIT (= Kommunikationsgeschichte, 21), 235–251.
- Gröbner, Valentin (2008): *Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen*. München: C. H. Beck.
- Hochbruck, Wolfgang (2013): *Geschichtstheater. Formen der ‚Living-History‘. Eine Typologie*. Bielefeld: transcript (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, 10).
- Jähn, Hannes (Hrsg.) (1976): *The Works of / Das Werk von Jose Guadalupe Posada*. Frankfurt a. M.: Verlag Zweitausendeins.
- Jenkins, Thomas E. (2011): „Heavy Metal Homer. Countercultural Appropriations of the ‚Odyssey‘ in Graphic Novels“, in: Kovacs, George / Marshall, C. W. (Hrsg.): *Classics and Comics*. New York, NY: Oxford University Press, 221–237.
- Klamm, Stefanie (2017): *Bilder des Vergangenen. Visualisierungen in der Archäologie im 19. Jahrhundert – Fotografie, Zeichnung und Abguss*. Berlin: Gebr. Mann (= Humboldt-Schriften zur Kunst- und Bildgeschichte, 20).
- Knipp, Raphaela (2014): „One day, I would go there ...‘ Fantouristische Praktiken im Kontext transmedialer Welten in Literatur, Film und Fernsehen“, in: *IMAGE 20* (= Themenheft Medienkonvergenz und transmediale Welten, 1), 64–79.
- Koch, Georg (2016): „Vom Fund zur Figur. Motive zur Inszenierung lebendiger Urgeschichte vom Weimarer Kino bis zum Dokudrama“, in: Willner, Sarah / Koch, Georg u. a. (Hrsg.): *Doing history. performative Praktiken in der Geschichtskultur*. Münster/New York, NY: Waxmann (= Edition Historische Kulturwissenschaften, 1), 117–136.

- Korte, Barbara / Brauburger, Stefan (Hrsg.) (2009): *History goes pop. zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*. Bielefeld: transcript (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, 1).
- Kovacs, George / Marshall, C. W. (Hrsg.) (2011): *Classics and Comics*. New York, NY: Oxford University Press.
- Kovacs, George / Marshall, C. W. (Hrsg.) (2016): *Son of Classics and Comics*. New York, NY: Oxford University Press.
- Kunze, Max (Hrsg.) (1999): *Wiedergeburt griechischer Götter und Helden. Homer in der Kunst der Goethezeit; eine Ausstellung der Winckelmann-Gesellschaft*. Ausst. Kat. Stendal, Winckelmann-Museum. Mainz: Verlag Philipp von Zabern.
- Lersch, Edgar / Viehoff, Reinhold (2007): *Geschichte im Fernsehen. Eine Untersuchung zur Entwicklung des Genres und der Gattungsästhetik geschichtlicher Darstellungen im Fernsehen 1995 bis 2003*. Berlin: Vistas.
- Makrinos, Antony (2013): „In Search of Ancient Myths. Documentaries and the Quest for the Homeric World“, in: Hardwick, Lorna / Harrison, S. J. (Hrsg.): *Classics in the Modern World: a Democratic Turn?* Oxford: Oxford University Press, 365–379.
- Marshall, C. W. (2016): „Odysseus and ‚The Infinite Horizon‘“, in: Kovacs/Marshall 2016, 3–33.
- Michelakis, Pantelis (2013): „Homer in silent cinema“, in: ders./Wyke, Maria (Hrsg.): *The Ancient World in Silent Cinema*. Cambridge: Cambridge University Press, 145–168.
- Moraw, Susanne (2015): „Vom männlichen Bestehen einer Gefahr zur Ideologie der totalen Vernichtung: Skylla und die Sirenen von Homer bis Herrad von Hohenburg“, in: *Visual Past 2*: 1, 89–135.
- Munro, Dane / Urso, Maurizio (2005): *Memento Mori: a Companion to the Most Beautiful Floor in the World*. Valletta, Malta: MJ Publications.
- Piombino-Mascali, Dario (2012): „Palermos Unterwelt: Mumien in der Kapuzinergruft“, in: *Archäologie in Deutschland 5*, 62–63.
- Rahempour, Patricia (2009): *Archäologie im Scheinwerferlicht. Die Visualisierung der Prähistorie im Film 1895–1930*. Berlin, Freie Universität, Diss.
- Rees, Joachim (1999): „Mediale Aspekte der Homerrezeption des Comte de Caylus“, in: Kunze 1999, 220–237.
- Roesch, Stefan (2009): *The Experiences of Film Location Tourists*. Blue Ridge Summit, PA: Multilingual Matters.
- Sabrow, Martin (2008): „‚Erinnerung‘ als Pathosformel der Gegenwart“, in: ders. (Hrsg.): *Der Streit um die Erinnerung*. Leipzig: Akademische Verlagsanstalt (= Helmstedter Colloquien, 10), 9–24.

- Samida, Stefanie (Hrsg.) (2011): *Inszenierte Wissenschaft. Zur Popularisierung von Wissen im 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript.
- Schmid, Josef Johannes (2019): *CineStoria 1. Weltgeschichte im Film 1. Im Schatten Roms (von den Anfängen bis zu Karl dem Großen)*. Oppenheim am Rhein: Nünnerich-Asmus.
- Sénécheau, Miriam (2015): „Der Fund als Fakt? Zur Rolle und Funktion archäologischer Funde in Dokumentarfilmen“, in: Pirker, Eva Ulrike / Uike-Bormann, Michiko u.a. (Hrsg.): *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*. Bielefeld: transcript (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Cultures, 3), 93–122.
- Sénécheau, Miriam / Samida, Stefanie (2015): *Living History als Gegenstand Historischen Lernens. Begriffe – Problemfelder – Materialien*. Stuttgart: W. Kohlhammer.
- Shanower, Eric (2011): „Twenty-First-Century Troy“, in: Kovacs, George / Marshall, C. W. (Hrsg.): *Classics and Comics*. New York, NY: Oxford University Press, 195–207.
- Ströbl, Andreas (2007): „The ‚Catacombe dei Cappuccini‘ in Palermo“, in: *Friedhof und Denkmal – Zeitschrift für Sepulkralkultur* 52:2, 3–16.
- Ventura, Francisco Salvador (2015): „From Ithaca to Troy. The Homeric City in Cinema and Television“, in: Morcillo, Marta García / Hanesworth, Pauline u.a. (Hrsg.): *Imagining Ancient Cities in Film. From Babylon to Cinecittà*. New York, NY: Routledge, 48–64.
- Villing, Alexandra/Fitton, Lesley u.a. (Hrsg.) (2019): *Troy: myth and reality: the BP exhibition*. London: Thames & Hudson.
- Willner, Sarah / Koch, Georg u.a. (Hrsg.) (2016): *Doing history: performative Praktiken in der Geschichtskultur*. Münster/New York, NY: Waxmann (= Edition Historische Kulturwissenschaften, 1).
- Wolf, Fritz (2006): „Fiktionalisierung des Dokumentarischen. Der Trend zu Docutainment und Serialisierung“, in: Zimmermann, Peter / Hoffmann Kay (Hrsg.): *Dokumentarfilm im Umbruch. Kino – Fernsehen – Neue Medien*. Konstanz: UVK Verlag (= Close Up. Schriften aus dem Haus des Dokumentarfilms, 19), 125–137.

Abbildungsnachweise

Abb. 1–5: Screenshots aus: *Unterwegs mit Odysseus*, DVD 2013, © SWF/SWR 1979.