

Vortrag

„Zeus und die Achterbahn – Darstellungen des klassischen Griechenlands in Themenparks“

Prof. Dr. Filippo Carlà-Uhink (Universität Potsdam), 21.11.2019, 10-12 Uhr

Im Rahmen des „Freiburger geschichtsdidaktischen Kolloquiums“ stellte Prof. Dr. Filippo Carlà-Uhink von der Universität Potsdam in seinem Vortrag „Zeus und die Achterbahn – Darstellungen des klassischen Griechenlands in Themenparks“ die Forschungsergebnisse eines von der DFG finanzierten Forschungsprojekts über die griechische Antikenrezeption in Themenparks vor. Anfang 2020 wird das vom Projekt entstandene Buch, *Representations of Classical Greece in Theme Parks* (Bloomsbury, London – New York) erscheinen.

Filippo Carlà-Uhink wurde 2007 mit der Arbeit „L'oro nella tarda antichità. Aspetti economici e sociali“ an der Universität Udine (Italien) promoviert. Von Italien über Brasilien, Russland, Großbritannien und Deutschland war seine Lehre und Forschung in den weiteren Jahren international ausgerichtet. Im Jahr 2016 erhielt er die *venia legendi* im Fach Alte Geschichte an der TU Dresden. Seit 2018 hat er die Professur für Geschichte des Altertums an der Universität Potsdam inne. Zu seinen Forschungsschwerpunkten und Interessensgebieten zählen unter anderem die Kulturgeschichte der Antike und die Antikenrezeption.

Zur Homepage des Referenten:

<https://www.uni-potsdam.de/de/hi/filippo-carla-uhink/person.html>

Themenparks sind „abgeschlossene, großflächig angelegte, künstlich geschaffene, stationäre Ansammlung[en] verschiedenster Attraktionen, Unterhaltungs- und Spielangebote“ (Kagelmann). Durch architektonische Nachbauten, dekorative Elemente, Gerüche und Musik immersieren sie die BesucherInnen mit allen Sinnen in eine neu geschaffene Umgebung. Diese erfahren hierbei eine starke Trennung von der äußeren Welt und dem Alltag. Historische Themen, wie die Antike, das Mittelalter, das 19. Jahrhundert, aber auch die neuere Geschichte des 20. Jahrhunderts, sind in solchen kommerziellen Themenwelten besonders populär. Jeder Themenpark ist nicht nur im Raum verortet, sondern auch in der Zeit. Dies gilt auch für Themenparks, welche fiktionale und exotische Welten illustrieren. Margaret King schrieb hierzu, dass jeder „theme park“ automatisch auch ein „time park“ sei. Themenparks haben in der Tat eine sehr komplexe Zeitstruktur; die dargestellte Zeit, als wichtigster und sichtbarster Teil davon, bestimmt unter anderem die architektonischen Formen, Landschaftsgestaltungen und die Dekorationen.

Jede Gestaltung der Themenparks ist durch eine vorherige Rezeption der Vergangenheit entstanden und damit wieder selbst eine Rezeption dieser. Sie sind damit Teil einer florierenden Geschichtskultur. Durch die Verkettung der unterschiedlichen Rezeptionsformen entsteht eine stereotypische Zuordnung von bestimmten Formelementen zu gewissen historischen Epochen. Eine Immersion mit der historischen Themen-

welt werde, so Carlà-Uhink, nur evoziert, wenn diese Formelemente den BesucherInnen bereits aus Schulbüchern, Filmen, Werbung, etc. bekannt sind. Dies bedeutet aber auch, dass bestimmte Stereotype, Ungenauigkeiten und „Fehler“ zum Teil bewusst eingesetzt werden. Provokant formuliert Carlà-Uhink daher, dass es nicht die Überreste der Vergangenheit sind, die das Interesse für Geschichte wecken, sondern es sind die Konstruktionen und Narrationen von Geschichte, die den Überresten erst einen Sinn verleihen und daher interesseweckend wirken. Mit den vielfältigen Erfahrungs- und Erlebensmöglichkeiten von Geschichte sind Themenparks eine besondere Form der Geschichtsrezeption.

Darstellungen von Geschichte in Themenparks werden laut dem Referenten durch vier zentrale Strategien realisiert: Selektion, Abstraktion, Immersion und Transmedialität. *Selektion* meint in diesem Zusammenhang, dass unangenehme Themen häufig ausgeklammert werden. Kriege werden beispielsweise meist ausgespart, wohingegen die Demokratie, der Sport und die Mythologie der griechischen Antike beliebte Themen sind. Das Kreieren einfacher Symbole führt zur *Abstraktion* historischer Themen, die dadurch zu einer schnellen Wiedererkennung führen. Ein Beispiel hierfür ist der griechische Tempel mit seiner als typisch angesehenen weißen Farbe, Struktur und Form. Durch die *Immersion* werden alle Sinne angesprochen, damit Geschichte affektiv „erlebbar“ wird. Hierbei kann es zu Vermischungen aus dem modernen und antiken Griechenland kommen. Beispielsweise gibt es im griechisch-antiken Themenbereich häufig moderne griechische Restaurants neben antiken Tempeln. Um diese umfassende Immersion zu erreichen, nutzen Themenparks ein Spektrum an verschiedenen Medien, die miteinander „integriert“ sind (*Transmedialität*).

Die Auswahl der Themenbereiche des antiken Griechenlands ist in Themenparks sehr begrenzt. Die *Minoische Welt* wird meist in Zusammenhang mit griechischen Mythen dargestellt, die mit festen Orten assoziiert werden. Das *klassische Athen* (vor allem die Akropolis) gilt in Themenparks häufig für Griechenland insgesamt. Dies ist einerseits auf die Rolle der Demokratie als Identifikationsangebot für moderne westliche Gesellschaften zurückzuführen, andererseits hängt dies auch mit der fast exklusiven Überlieferung athenischer Literatur aus der Antike und der Bekanntheit der Überreste zusammen. Neben der Demokratie bieten auch die *Olympischen Spiele* einen hohen Identifikationswert mit dem antiken Griechenland.

Auch wenn in vielen Themenparks überall auf der Welt dieselben Formelemente verwendet werden, können diese je nach geographischem, politischem und kulturellem Kontext eine unterschiedliche Funktion haben. Dies verdeutlicht Carlà-Uhink an einigen Beispielen aus seiner Forschung: Der Europa-Park stellt Griechenland als Urlaubsort und Ort der Antike zugleich dar, wobei keine Unterscheidung der Zeitebenen stattfindet. Im spanischen Themenpark Terra Mítica wird der Weg vom antiken Griechenland bis zum heutigen Spanien als Entwicklungsgeschichte dargestellt, um auf die Werte der Nationalidentität aufmerksam zu machen. Wie in Deutschland gibt es auch in den USA keine direkte „Ahnen“-Tradition in Bezug auf Griechenland. Seit der amerikanischen Revolution ist das antike Griechenland dennoch sehr präsent in der US-amerikanischen Erinnerungskultur, da dort die „Wiege der Demokratie“ gesehen wird. In Asien ist das antike Griechenland hingegen ein „exotisches“ Thema, was ei-

nige Überschneidungen mit lokalen Traditionen zur Folge hat. Ein weiteres Charakteristikum der dortigen Themenparks ist eine Übergeneralisierung von Griechenland auf viele westliche, und insbesondere südeuropäische, Länder.

Eine besondere Form eines Themenparks findet sich in Frankreich. Der Parc Astérix ist eine Remediation der Asterix-Comics. In den Asterix-Comics selbst spielt Griechenland zwar nur eine geringe Rolle, darf in einem Themenpark über die Antike allerdings nicht fehlen. Das antike Griechenland wird hier in Form eines Comics zu lustigen Anachronismen transformiert (z.B. Reisebüro des Odysseus).

Abschließend resümiert Carlà-Uhink, dass Themenparks ein Teil der Geschichtskultur sind, in denen Geschichte dem kulturellen Kontext entsprechend transformiert und funktionalisiert wird. Die Immersion in Themenparks trägt zu mächtigen Bildern bei, die das Geschichtsbewusstsein der RezipientInnen nachhaltig beeinflussen. In diesem Sinne ist es eine Pflicht der HistorikerInnen, aber auch der Geschichtslehrkräfte, sich mit diesen Bildern zu beschäftigen, ihre Wirkung zu hinterfragen und eventuell auch bei der Produktion und Elaboration von Themenparks mitzuwirken, um nicht ewig im Elfenbeinturm gefangen zu bleiben.

Diskussion

In der Diskussion machte Carlà-Uhink deutlich, dass der deutsche Philhellenismus trotz schwindenden Einflusses der Antike in deutschen Lehrplänen seiner Meinung nach nicht gefährdet ist. Seine Entscheidung für die Untersuchung griechischer Antikenrezeption in Themenparks begründete der Referent pragmatisch damit, dass Rom viel umfangreicher in Themenparks dargestellt werde als Griechenland, so dass er sich außerstande sah, dieses Thema allein zu bewältigen.

Auf die Frage, inwiefern antike Göttervorstellungen in Themenparks eine Rolle spielen, antwortete der Referent, dass Religionen in Themenparks meist vermieden werden. Selbst die griechische Mythologie wird in Narrativen dargestellt und die religiöse Bedeutung dieser ausgeklammert.

Mit dem Hinweis aus dem Publikum, dass Grenzen zwischen der Geschichtswissenschaft und der Geschichtskultur nicht zu eng gezogen werden können, stimmt der Referent überein. Er verwies in diesem Zusammenhang nochmals auf die Wichtigkeit der Kooperation zwischen den Disziplinen. Carlà-Uhink rät auch den angehenden Lehrkräften, sich der großen Einflussnahme von Themenparks auf das Geschichtsbewusstsein ihrer SchülerInnen bewusst zu werden und dies im Unterricht nicht zu umgehen, sondern bewusst einzubeziehen, damit eine Reflexion bei den SchülerInnen angeregt werden kann.

(Bericht verfasst von Carolin Völk, geprüft und freigegeben durch den Referenten)