

KLEU, MICHAEL

(UNIVERSITÄT ZU KÖLN)

**fantastischeantike.de – ein Blog-Projekt zur
Antikenrezeption in Science Fiction, Horror und Fantasy,
in: thersites 8 (2018), 85-96.**

KEYWORDS

Classical Reception, Classical Tradition, Science Fiction, Horror,
Fantasy

ABSTRACT

The workshop report presents fantastischeantike.de, a blog project focussing on classical tradition in science fiction, horror and fantasy.



PKP | PUBLIC KNOWLEDGE PROJECT



1. Entstehung und Ziel des Projekts

DEMETRIOS Poliorketes im Weltraum? Als Althistoriker mit einem Schwerpunkt auf der antigonidischen Dynastie staunte ich nicht schlecht, als ich in Isaac Asimovs Kurzgeschichte „C-Chute“ (1951), die auf einem Raumschiff und in ferner Zukunft spielt, plötzlich auf einen Charakter stieß, der den Namen des zweiten Antigonidenkönigs trug und auch gewisse Charakterzüge mit diesem teilte.¹ Ein paar Geschichten weiter folgte dann im selben Sammelband² die nächste Überraschung, als dort ein Althistoriker auftrat, der mit Hilfe der Zeitschau, einer Möglichkeit, in die Vergangenheit zu blicken, zu widerlegen versuchte, dass die Karthager in Krisenzeiten ihre Kinder opferten, was mit einigen ausführlichen Exkursen zu Karthago im Allgemeinen und zu Hannibal im Besonderen verbunden war („The Dead Past“, 1956). Als besonders spannend habe ich dabei empfunden, dass Asimov hier auch sehr ausführlich auf Probleme der Quellenlage und der Darstellung fremder Völker in der griechischen und römischen Überlieferung einging. Erst später stellte ich fest, dass Asimov in jungen Jahren zeitweise überlegt hatte, Historiker zu werden, einige populärwissenschaftliche Bücher zur Geschichte geschrieben hatte und ein großer Bewunderer Hannibals war.³

Als ich mich mit Kolleginnen und Kollegen über diese für mich völlig unerwartete Antikenrezeption unterhielt, berichteten mir auch diese von verschiedenen ähnlichen Dingen, die ihnen beim Lesen phantastischer Literatur aufgefallen waren. So war dann schnell die Idee zu einer kleinen Tagung zur Antikenrezeption in der Science Fiction gefasst, die am 09.05.2015 in Köln stattfand⁴ und deren Ergebnisse im Februar 2019 publiziert wurden.⁵ Da im Rahmen der Tagung längst nicht alle gefundenen Aspekte besprochen werden konnten und die Ideen nicht versiegt, bin

¹ „C-Chute“ erschien ursprünglich im Oktober 1951 im „Galaxy Magazine“ und wurde später in Asimovs Kurzgeschichtenbänden „Nightfall and other Stories“ (1969) sowie in „The Best of Isaac Asimov“ (1973) erneut veröffentlicht. Vergleiche hierzu die Anmerkung 2 dieses Werkstattberichts sowie Kleu (2019c), 108-113.

² Isaac Asimov, *The Best of Isaac Asimov*, Greenwich (Connecticut) 1973.

³ „The Dead Past“ wurde im April 1956 im Magazin „Astounding Science Fiction“ erstveröffentlicht und in der Folge in Asimovs Kurzgeschichtenbänden „Earth is not enough“ (1959) und „The Best of Isaac Asimov“ (1973) neu aufgelegt. Vergleiche hierzu die Anmerkung 2 dieses Werkstattberichts sowie Kleu (2019c), 106-108 und 113-124.

⁴ Für Informationen zur Tagung vergleiche <https://blog.uni-koeln.de/antikenrezeption/> (zuletzt eingesehen am 24.02.2019).

⁵ Kleu (2019a).

ich im Dezember 2017 dazu übergegangen, das Projekt in Form eines Blogs fortzuführen. Unterstützt werde ich dabei von Danica Zeuß, die regelmäßig Illustrationen für den Blog entwirft (Abb. 1 & 2), Tim Korylec (Comics) und Louise Jensby (englischsprachige Artikel). Ursprünglich bezog sich dieser Blog nur auf die Antikenrezeption in der Science Fiction, doch wurde die Thematik bald schon auf Horror und Fantasy ausgedehnt, womit das Projekt nun weite Teile der Phantastik umfasst.⁶ Untersucht werden in diesem Kontext sämtliche Medien wie Filme, Serien, Bücher, Rollenspiele, Comics, Hörspiele oder Videospiele.⁷ Dabei versuche ich herauszuarbeiten, inwiefern und aus welchem Grund Aspekte der antiken Geschichte, Mythologie, Literatur, Kunst oder Kultur in modernen Erzeugnissen der Phantastik aufgegriffen, dargestellt, bewertet und ggf. auch neuinterpretiert werden, wobei mich immer auch die schulische oder universitäre Ausbildung der betreffenden Kulturschaffenden bzw. allgemein deren persönliches Verhältnis zur Antike interessiert.⁸

2. Der Blog als Medium

Das Medium Blog bietet sich in diesem Kontext in vielerlei Hinsicht an. Zunächst einmal ermöglicht es ein Blog, neue Gedanken relativ zügig und ungezwungen einer interessierten Öffentlichkeit zur Diskussion zu stellen, wobei der Text beliebig oft umgearbeitet oder ergänzt werden und dann als Materialsammlung für spätere wissenschaftliche Publikationen dienen kann. Durch die gerade angesprochene interessierte Öffentlichkeit

⁶ In der Forschung herrscht keine Einigkeit darüber, wie die Genres Science Fiction, Horror und Fantasy zu definieren sind, weshalb ich diese Begriffe hier im jeweils weitesten Sinne verwende. Zu genrespezifischen Überlegungen zur Antikenrezeption vergleiche das vierte und letzte Kapitel des vorliegenden Werkstattberichts.

⁷ Zur in Filmen, Serien und Büchern oder Kurzgeschichten auftretenden Antikenrezeption in der Phantastik gibt es zahlreiche Einzelstudien. An Sammelbänden sind diesbezüglich etwa Bost Fiévet & Provini (2014), Rogers & Stevens (2015), (2017) und (2019), Salzman-Mitchell & Alvares (2018) sowie Kleu (2019) zu nennen. Für das Medium Comic haben sicherlich Kovacs & Marshall (2011) und (2015) die Grundlagen gelegt. In Kürze erscheint mit Rollinger (2019) ein erster Sammelband zur Antikenrezeption im Videospiel. Hörspiele sind bisher – wenn ich richtig sehe – noch nicht eigens untersucht worden. Mir ist nur mein Beitrag zu Andreas Götz' „Schwarze Sonne Nemesis“ bekannt. Vergleiche Michael Kleu, 'Schwarze Sonne Nemesis', in: *fantastischeantike.de* (17.12.2017) [<https://fantastischeantike.de/schwarze-sonne-nemesis-hoerspiel-von-andreas-goetz/>] (zuletzt eingesehen am 24.02.2019)].

⁸ In der Regel beziehe ich auch die Altorientalistik und die Ägyptologie mit ein.

bekomme ich nicht nur hilfreiches Feedback zu meinen Ideen,⁹ sondern auch unzählige Hinweise zu weiteren relevanten Werken, was aufgrund der schieren Masse des Materials unverzichtbar ist. Daher betreibe ich ganz bewusst Bürgerwissenschaft (Citizen Science) und lasse auch „Laien“ Artikel für meinen Blog schreiben.

Genauso wie ich mich bemühe, eine interessierte Öffentlichkeit mit in das Projekt einzubeziehen, versuche ich mit dessen Hilfe auch die international verstreuten Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, die sich mit der Antikenrezeption in der Phantastik beschäftigen, etwas enger miteinander zu vernetzen und bitte daher auch immer wieder Kolleginnen und Kollegen verschiedener mit der Antike verbundenen Disziplinen um Gastbeiträge. Somit repräsentieren die Artikel auf dem Blog ein sehr breites Spektrum an Themen und Perspektiven.

3. Die Kulturschaffenden und ihre Werke

Im Fall bereits verstorbener Kulturschaffender erweisen sich häufig Briefwechsel, Autobiographien, Interviews, eigenständig verfasste Kommentare etc. als sehr ergiebig, wenn es darum geht, die Antikenrezeption in deren Werken zu untersuchen.¹⁰ Bei noch aktiven Kulturschaffenden bieten sich ähnliche Möglichkeiten, doch suche ich hier auch das direkte Gespräch, da ich mich dann gezielt erkundigen kann, wie eine bestimmte Antikenrezeption zustande gekommen ist. In manchen Fällen kommt es hier zu recht überraschenden Erkenntnissen. So ging ich in meiner Analyse des 1989 erschienenen Point-and-Click-Adventures „Indiana Jones and the Last Crusade“ von Lucasfilm Games (später: LucasArts) davon aus, dass die Person, die sich verschiedene Witze mit Antikenbezug in der Bibliothek von Venedig ausgedacht hatte, sicherlich einen engeren Bezug

⁹ In Bezug auf „Assassin’s Creed Odyssey“ (2018) kritisierte ich z.B. ursprünglich, dass das Spiel den klassischen Fehler begehe, in seiner geographischen Darstellung der antiken griechischen Welt die Schwarzmeergriechen und die Westgriechen auszuklammern. Der Leser Simon Kleinschmidt machte mich dann darauf aufmerksam, dass die Spielwelt von „Assassin’s Creed Odyssey“ die bis dahin größte frei erforschbare Welt bei vergleichbaren Spielen sei, es also ggf. etwas zu viel verlangt wäre, die Welt noch größer zu gestalten, was natürlich ein gewichtiges Argument darstellt.

¹⁰ Als sehr ergiebig haben sich diesbezüglich bisher z.B. Isaac Asimov, Robert A. Heinlein, H.P. Lovecraft und J.R.R. Tolkien erwiesen.

zum Fach Geschichte haben müsse.¹¹ Tatsächlich stellte sich jedoch heraus, dass Noah Falstein, von dem die Ideen größtenteils stammten, als junger Mann ein großer Freund von Kriegsbrettspielen gewesen war und sich deshalb für Feldherren wie Caesar und Hannibal interessierte. Ein Bezug zu den Komödien des Aristophanes beruht seiner Aussage nach darauf, dass er auf dem College die Aufführung eines Aristophanes-Stückes besucht hatte und außerdem die Opern von Arthur Gilbert und William Schwenck Sullivan mag, die auf Aristophanes zurückgreifen. In seiner regulären Schulausbildung et cetera spielte die Alte Geschichte hingegen keine größere Rolle, was ein schönes Beispiel dafür ist, wie ernst wir Spiele und andere Unterhaltungsmedien hinsichtlich der Vermittlung der Antike nehmen sollten.¹²

In nicht wenigen Fällen haben Kulturschaffende aus dem Bereich der Phantastik jedoch hinsichtlich ihres schulischen und universitären Werdegangs durchaus einen engeren Bezug zur Antike, der sich dementsprechend auch in ihren Werken widerspiegelt. An internationalen Beispielen wären hier zum Beispiel C.S. Lewis (Classics), Rick Riordan (Geschichte),

¹¹ Die betreffenden Sprüche haben keinerlei Funktion im Spiel, sondern dienen einzig der Unterhaltung von Spielerinnen und Spielern, die geneigt sind, auch die Bereiche des Spiels zu erforschen, die nicht für die Handlung relevant sind. Dabei wird jeweils davon ausgegangen, dass verschiedene berühmte Personen der Weltgeschichte eine Bibliothek in Venedig besucht haben, in der die Spielerinnen und Spieler nach Hinweisen auf den Heiligen Gral suchen, und sich hier sozusagen in ein Gästebuch eintrugen. Aus der Alten Geschichte sind dies Romulus und Remus, Sokrates, Aristophanes, Platon, Hannibal, ein nicht näher spezifizierter Ptolemaios und Caesar. Letzterer verweigte sich in der Bibliothek z.B. mit einem Kommentar, der auf den Beginn von seiner Schrift über den Gallischen Krieg anspielt („I love the military books here, but they had the gall to divide them into three parts.“), während sich der Komödiendichter Aristophanes über die gute Auswahl an Büchern über Vögel und Amphibien freut („Great selection of animal books here, particularly concerning amphibians and avians.“). Für die weiteren Zitate vergleiche Michael Kleu, ‘Eine Bibliothek voller alter Bekannter – Gewitzte Antikenrezeption in dem Point-and-Click-Adventure „Indiana Jones and the Last Crusade“ (Lucasfilm Games)’, in: *fantastischeantike.de* (05.05.2018) [<https://fantastischeantike.de/eine-bibliothek-voller-alter-bekannter-gewitzte-antikenrezeption-in-dem-point-and-click-adventure-indiana-jones-and-the-last-crusade-lucasfilm-games/>] (zuletzt eingesehen am 24.02.2019)].

¹² Falsteins Bruder hingegen hatte auf dem College einen Schwerpunkt auf die Mittelalterliche Geschichte gelegt, weshalb er damit betraut wurde ein „Graltagebuch“ zu schreiben, das mit dem oben genannten Spiel ausgeliefert wurde.

Joanne K. Rowling (Classics) oder J.R.R. Tolkien¹³ zu nennen, der immerhin zeitweilig Classics studierte. Aus dem deutschen Sprachraum sei stellvertretend auf Björn Springorum verwiesen, der ein Absolvent der Alten Geschichte ist. Tatsächlich gibt es auch Autorinnen und Autoren wie Ada Palmer (Classics), die phantastische Literatur verfassen und parallel im wissenschaftlichen Bereich aktiv sind.

4. Vorläufige Ergebnisse und Ausblick:

Obwohl sich mittlerweile mehr und mehr Kolleginnen und Kollegen mit der Antikenrezeption in der Phantastik beschäftigen, ist das stetig zunehmende Material derart umfangreich, dass kein Ende des Projekts in Aussicht steht. Auffällig ist bisher, dass die Science Fiction die stärkste Antikenrezeption aufzuweisen scheint, während sich das Horror-Genre eher selten der Antike bedient, sondern die Ägyptologie und die Altorientalistik bevorzugt.¹⁴ In der Fantasy werden traditionell eher an das Mittelalter angelehnte Welten bevorzugt, doch schleicht sich hier häufig durchaus auch ein gewisses Maß an Antikenrezeption mit ein. Spannend sind diesbezüglich Autorinnen und Autoren wie Judith C. Vogt, die keine Mittelalter-Fantasy mögen und deshalb ihre Fantasy-Welten ganz bewusst auf Basis antiker Vorlagen kreieren.¹⁵ Eine Sonderrolle innerhalb der Fantasy spielt Jugendliteratur, in der es häufig zu einer sehr stark ausgeprägten Antikenrezeption kommt.¹⁶ Als Paradebeispiel sei diesbezüglich die

¹³ Untersuchungen zur Antikenrezeption in den Schriften Tolkiens lagen bisher sehr vereinzelt vor, nehmen aber allmählich zu. Hamish Williams bereitet derzeit den ersten Sammelband zum Thema vor, der bei Walking Tree Publishers veröffentlicht werden wird.

¹⁴ Mumien und mesopotamische Dämonen erfreuen sich im Horror-Genre seit jeher einer großen Beliebtheit. An Antikenrezeption ist in diesem Kontext beispielsweise die Mainade Maryann Forrester in der zweiten Staffel der Serie „True Blood“ zu nennen. Vergleiche Michael Kleu, 'Eine Mainade in Bon Temps – Maryann Forrester in 'True Blood' (Staffel 2)', in: *fantastischeantike.de* (26.11.2018) [<https://fantastischeantike.de/eine-mainade-in-bon-temps-maryann-forrester-in-true-blood-staffel-2/>] (zuletzt eingesehen am 24.02.2019)].

¹⁵ Judith C. Vogt hat zwei Romane zum Fantasy-Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ geschrieben, die sich am antiken Rom orientieren. Zu ihrer Abneigung gegenüber Mittelalter-Fantasy vergleiche: <https://phantastik-bestenliste.de/2018/12/ep011-die-romantisierung-des-natuerlichen/> (zuletzt eingesehen am 24.02.2019). Die Autorin bestätigte mir dies auch in persönlicher Korrespondenz.

¹⁶ Die Antikenrezeption in Kinder- und Jugendliteratur bildet einen eigenen Forschungsschwerpunkt, der zum Beispiel von Michael Stierstorfer untersucht wird, von dessen Schriften stellvertretend auf Stierstorfer (2017) und Janka & Stierstorfer (2017)

„Percy Jackson“-Reihe genannt, wobei auch „Harry Potter“ einiges an Antikenrezeption aufzuweisen hat.¹⁷

Die konkreten Formen der Antikenrezeption können sehr unterschiedlich ausfallen und beginnen mit einem Phänomen, das ich vorläufig als „Namedropping“ bezeichne und das besonders oft in der Science Fiction vorzufinden ist, wo Raumschiffe gerne mit Namen versehen werden, die aus der antiken Geschichte oder Mythologie stammen.¹⁸ Mit „Namedropping“ meine ich in diesem Kontext, dass die Schiffe eben nach antiken Vorlagen benannt sind, diesen Namen aber keine tiefere Bedeutung zukommt und sie prinzipiell beliebig austauschbar erscheinen. Einen Schritt weiter geht Isaac Asimov in dem oben angeführten Beispiel mit Demetrios Poliorketes, wenn er einem so genannten Charakter auch noch gewisse Eigenschaften der historischen Vorlage verleiht. Da Poliorketes aber ein Name ist, den außerhalb der Altertumswissenschaften nur die wenigsten Menschen kennen dürften, ist dies ein Phänomen, das man vielleicht als „Liebhaberei“ eines Kulturschaffenden einstufen könnte. In anderen Geschichten werden Figuren wie z.B. die Göttin Hekate („Hellboy“) oder eine Mainade („True Blood“, Staffel 2) in phantastische Erzählungen eingebaut, die in abgewandelten Versionen unserer Gegenwart spielen, während in weiteren Fällen einzelne Aspekte einer Erzählung oder der Ereignisgeschichte übernommen werden. Hier könnte man z.B.

verwiesen sei. Stierstorfer beteiligt sich auch am „Our Mythical Childhood-Projekt“, einem in Polen angesiedelten internationalen Forschungsnetzwerk, das sich intensiv mit dieser Thematik auseinandersetzt. Vergleiche hierzu den Projektblog <https://ourmythicalchildhoodblog.wordpress.com/about/> (zuletzt eingesehen am 24.02.2019).

¹⁷ Zur Antikenrezeption in „Percy Jackson“ vergleiche Paul (2017). In Bezug auf „Harry Potter“ wären Hofmann (2015) und Louise Jensby, ‘Harry Potter and the Greek treasure trove – How and why Greek myths were incorporated into a modern magical epic’, in: *fantastischeantike.de* (17.12.2018) [<https://fantastischeantike.de/harry-potter-and-the-greek-treasure-trove-how-and-why-greek-myths-were-incorporated-into-a-modern-magical-epic/>] (zuletzt eingesehen am 24.02.2019)] zu nennen.

¹⁸ Da die Himmelskörper traditionell aus der Mythologie entlehnte Namen tragen, liegt es gewissermaßen auf der Hand, diese Namensgebung auf Raumschiffe, Raumstationen, fiktive Planeten etc. zu übertragen, wobei die Namen diesen futuristischen Transportmitteln gleichzeitig eine altherwürdige Aura verleihen. Für eine Auflistung solcher Namen vergleiche Michael Kleu, ‘Ganz schön alte Kisten: Raumschiffsnamen mit Antikenbezug’, in: *fantastischeantike.de* (15.02.2018) [<https://fantastischeantike.de/ganz-schon-alte-kisten-raumschiffsnamen-mit-antikenbezug/>] (zuletzt eingesehen am 24.02.2019)].

auf Monty Pythons Adaption der „bärtigen“ Frauen des Aristophanes oder auf Asimovs Umwandlung des Imperium Romanum in ein galaktisches Imperium verweisen. In manchen Fällen versetzen Kulturschaffende auch gleich ganze antike Erzählungen in eine phantastische Welt. Als Beispiel sei hier die „Lost Fleet“-Reihe genannt, in der Xenophons „Anabasis“ im Rahmen einer Weltraumgeschichte „nacherzählt“ wird. Als ähnliches Beispiel könnte man „Roma Nova“ von Judith Vogt bezeichnen, die das antike Rom zur Zeit des Spartakus-Aufstands in das Weltall verlegt hat, wobei die Raumschiffe einander sogar per Rammmanöver bekämpfen, statt sich zu beschießen. Außerdem gibt es noch phantastische Geschichten, die – z.B. im Rahmen einer Zeitreise – in der Antike selbst oder aber in einem (virtuellen) Nachbau einer antiken Welt spielen, was zum Beispiel in Tad Williams „Otherland“ oder in Dan Simmons’ „Ilium“ und „Olympos“ der Fall ist. Ganz selten gibt es schließlich noch Werke wie Asimovs „The Dead Past“, die auch die Altertumswissenschaften als solche thematisieren.

Die hier aufgezählten Formen von Antikenrezeption in der Phantastik müssen zukünftig noch genauer herausgearbeitet und definiert werden, wobei die diesbezüglichen Kategorisierungen von Lorna Hardwick äußerst hilfreich sein dürften.¹⁹ Als zentrale Frage steht außerdem weiterhin im Raum, weshalb es ausgerechnet die Science Fiction ist, die am stärksten auf die Antike zurückzugreifen scheint.²⁰ Auf Basis des im Blog gesammelten Materials und des allmählich entstehenden Netzwerks von Altertumswissenschaftlerinnen und Altertumswissenschaftlern, die sich mit der Phantastik beschäftigen, befinden sich derzeit zwei weitere Sammelbände in Vorbereitung, die sich der Antikenrezeption in der Fantasy und im Horror widmen werden. Wer weiß, wie viel Antike sich noch in den Weiten des Weltalls, in den Minen von Moria oder den Kellern der Miskatonic University verbergen mag ...²¹

¹⁹ Hardwick (2003).

²⁰ Erste Gedanken habe ich mir diesbezüglich an folgender Stelle gemacht: Kleu (2019b), 11-14. Weitere Überlegungen zum Thema finden sich zum Beispiel bei Brown (2008), Rogers & Stevens (2012), (2015b), Rollinger (2016) und Keen (2017).

²¹ Diesbezügliche Hinweise werden immer gerne entgegengenommen.

Literaturverzeichnis

- Bost Fiévet & Provini (2014). – Mélanie Bost_Fiévet & Sandra Provini, *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain: Fantasy, science fiction, fantastique* (Paris: Classiques Garnier 2014).
- Brown (2008). – Sarah Annes Brown, 'Plato's Stepchildren'. SF and the Classics', in: Lorna Hardwick & Christopher Stray (Hgg.), *A Companion to Classical Receptions* (Oxford: Blackwell 2008) 415-427.
- Hardwick (2003). – Lorna Hardwick, *Reception Studies* (Cambridge: Cambridge University Press 2003).
- Hofmann (2015). – Dagmar Hofmann, 'The Phoenix, the Werewolf and the Centaur: The Reception of Mythical Beasts in the Harry Potter Novels and their Film Adaptions', in: Filippo Carlà & Irene Berti (Hgg.), *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts* (London & New York: Bloomsbury 2015) 163-175.
- Janka & Stierstorfer (2017). – Markus Janka & Michael Stierstorfer (Hgg.), *Verjüngte Antike. Griechisch-römische Mythologie und Historie in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien* (Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2017).
- Keen (2017). – Tony Keen, 'Prometheus, Pygmalion, and Helen. Science Fiction and Mythology', in: Vanda Zajko & Helena Hoyle (Hgg.), *A Handbook to the Reception of Classical Mythology* (Malden: Wiley-Blackwell 2017) 311-321.
- Kleu (2019a). – Michael Kleu (Hg.), *Antikenrezeption in der Science Fiction* (Essen: Oldib 2019).
- Kleu (2019b). – Michael Kleu, 'Antikenrezeption in der Science Fiction - Eine kurze Einführung', in: Kleu (2019a) 11-18.
- Kleu (2019c). – Michael Kleu, 'Die Schlacht bei Zama habe ich nie verwunden – Antikenrezeption in ausgewählten Kurzgeschichten Isaac Asimovs', in: Kleu (2019a) 106-126.
- Kovacs & Marshall (2011). – George Kovacs & C.W. Marshall (Hgg.), *Classics and Comics* (New York: Oxford University Press 2011).
- Kovacs & Marshall (2015). – George Kovacs & C.W. Marshall (Hgg.), *Son of Classics and Comics* (New York: Oxford University Press 2015).
- Paul (2017). – Joanna Paul, 'The Half-Blood Hero: Percy Jackson and Mythmaking in the Twenty-First Century', in: Vanda Zajko & Helena

- Hoyle (Hgg.), *A Handbook to the Reception of Classical Mythology* (Malden: Wiley-Blackwell 2017) 231-242.
- Rogers & Stevens (2012). - Brett M. Rogers & Benjamin E. Stevens, 'Classical Receptions in Science Fiction'. *Classical Receptions Journal* 4 (2012) 127-147.
- Rogers & Stevens (2015a). - Brett M. Rogers & Benjamin Eldon Stevens (Hgg.), *Classical Tradition in Science Fiction* (Oxford/New York: Oxford University Press 2015).
- Rogers & Stevens (2015b). - Brett M. Rogers & Benjamin Eldon Stevens, 'Introduction: The Past is an Undiscovered Country', in: Rogers & Stevens (2015a) 1-24.
- Rogers & Stevens (2017). - Brett M. Rogers & Benjamin Eldon Stevens (Hgg.), *Classical Traditions in Modern Fantasy* (Oxford/New York: Oxford University Press 2017).
- Rogers & Stevens (2019). - Brett M. Rogers & Benjamin Eldon Stevens (Hgg.), *Once and Future Antiquities in Science fiction and Fantasy* (London et alia: Bloomsbury 2019).
- Rollinger (2016). - Christian Rollinger, Rezension zu Rogers/Stevens (2015a). *thersites* 3 (2016) 85-92.
- Rollinger (2019). - Christian Rollinger (Hg.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World* (London et alia: Bloomsbury 2019).
- Salzman-Mitchell & Alvares (2018) = Patricia Salzman-Mitchell & Jean Alvares, *Classical Myth and Film in the New Millenium* (New York/Oxford: Oxford University Press 2018).
- Stierstorfer (2017). - Michael Stierstorfer, *Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Heldengeschichten?* (Peter Lang: Frankfurt am Main 2017).

Abbildungen

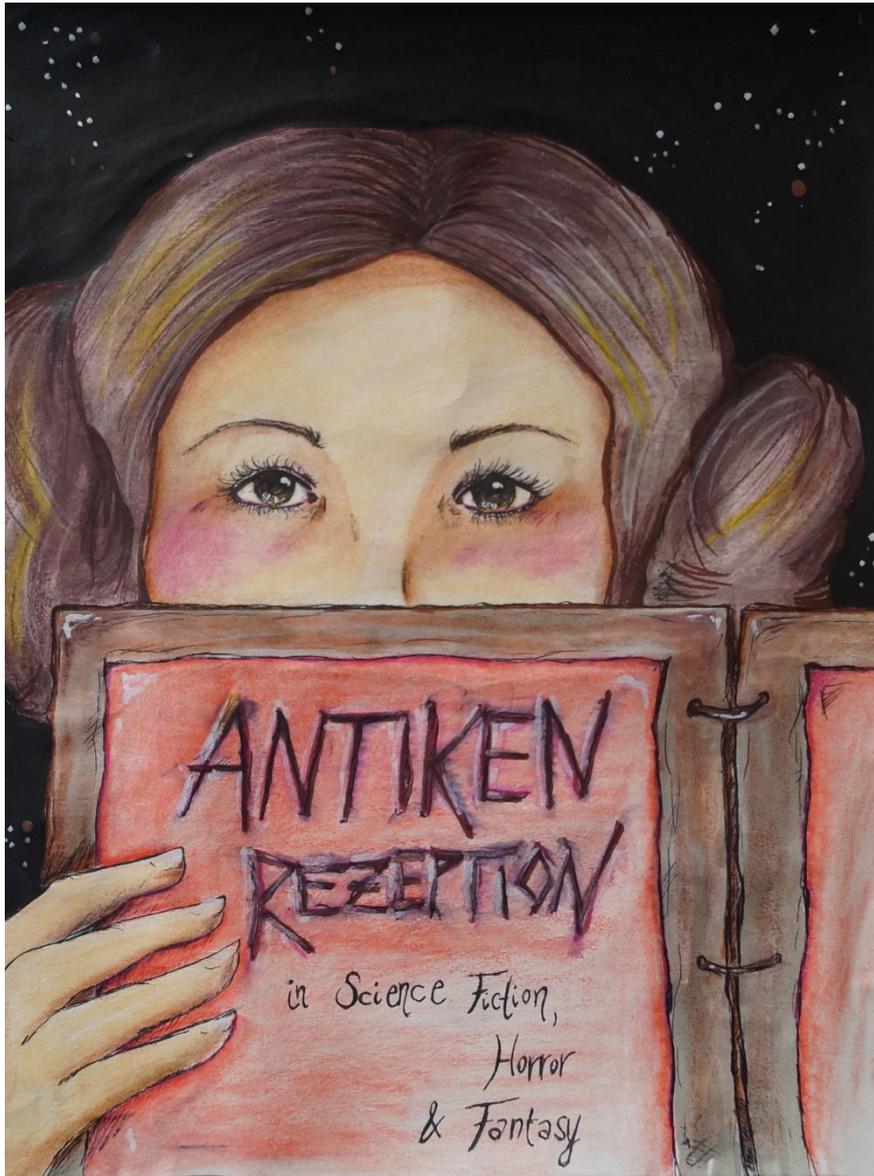


Abb.1: Eine von Danica Zeuß gestaltete Projektillustration.

