

Mythos und Film

von griech. *mythos* ‚Rede, erdichtete Erzählung; alte, heilige Geschichte, Sage‘

Mythen sind symbolische Formen des Denkens und narrativ überlieferte Urerlebnisse menschlicher Gemeinschaften. In ihnen erhalten die komplexen lebens- und erkenntnisleitenden Beziehungen des menschlichen Individuums zum Ganzen der ihn umgebenden Welt ihren überindividuellen bildhaften Ausdruck. Sie finden sich bei allen Völkern und zu allen Zeiten, von den Religionen und Kulturen begründenden großen Schöpfungs- und Entstehungsmythen über Heldengeschichten, Wundertaten und ätiologische Erzählungen der Alltagsmythologien, die auch geringerrangige Phänomene der Lebenswelt erklären wollen, bis hin zu den sogenannten *urban legends* der globalisierten Jetztzeit, in denen – gleichsam als blinder Fleck – der Rationalität unseres verwissenschaftlichten, technisierten und automatisierten Informationszeitalters ein phantastisches, magisches oder auch mystisches Sinn-Residuum untergeschoben wird (so z.B. im Teenie-Horrorfilm und in Abenteuerfilmen von wiederentdeckten versunkenen Kulturen und vergessenen Kontinenten, Ländern oder Inseln mitsamt ihrer jeweiligen prähistorischen Bevölkerung, mit wuchernder, Zivilisation verschlingender Flora und monströser Fauna, die an Urängste appellieren).

Bot die Abenteuerliteratur vergangener Zeiten dem Schreibenden wie dem Lesenden Gelegenheit, das menschliche Schicksal zumindest auf Zeit und in fiktiven Welten nach eigenen Vorstellungen zu gestalten, so wurde diese Rolle der populären Literatur immer mehr vom Medium Film in Kino und TV übernommen und funktionalisiert. Die Politik – gleich welcher Ausrichtung – erkannte das Potential des neuen Massenmediums zur eindrucksvollen Repräsentation mythischer Stoffe bereits früh und nutzte es zu Zwecken der Propaganda für die jeweilige eigene Sache, wobei es sowohl der nationalsozialistische Film (berühmt: Leni Riefenstahls *Triumph des Willens*, 1934) wie auch sein sowjetkommunistisches Gegenstück zu hoher Perfektion brachte.

Eine spezifische, religionsphilosophisch interessante Variante der mythischen Erzählung, die in zahlreiche Spielfilme (insbesondere historisch rückblickend in der Aneignungs- und Bewältigungsepik des Western und des Kriegsfilmes sowie in die Zukunft projizierend in den siegesgewissen Weltraumopern der Science Fiction, aber auch in düsteren selbstreferentiellen Menschheitsschicksalsdramen von der Art der *Matrix*-Reihe) Eingang gefunden hat, ist der *American Monomyth*.

Literatur: Ferrell, William K.: *Literature and film as modern mythology*. Westport, Conn.: Praeger 2000. - Hill, Geoffrey: *Illuminating shadows: the mythic power of film*. Boston [etc.]: Shambhala 1992. - Hockley, Luke James: *Detecting the myth: an application of C. G. Jung's analytical psychology to film analysis*. Diss. Stirling: University of Sterling 1988. - Rainey, Buck: *The reel cowboy: essays on the myth in movies and literature*. Jefferson, NC [etc.]: McFarland 1996. - Voytilla, Stuart: *Myth and the movies: discovering the mythic structure of 50 unforgettable films*. Studio City, CA: Wiese Productions 1999. - Winkler, Martin M. (ed.): *Classical myth & culture in the cinema*. Oxford/New York: Oxford University Press 2001.

Referenzen

[American Monomyth](#); [Archetyp](#); [Bibelfilm](#); [Held](#); [Psychoanalyse / psychoanalytische Filmtheorie](#); [Traum / Traumdarstellung](#); [trickster](#)

From:

<https://sachlexikon-film.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://sachlexikon-film.uni-kiel.de/doku.php/m:mythosundfilm-1331>

Last update: **2012/02/07 23:38**

