Zeitschrift: Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde

Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde

Band: 59 (1969)

Artikel: Das modisch-romantische Spiel mit dem Antiken

Autor: Heim, Walter

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1004427

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 11.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Walter Heim

Das modisch-romantische Spiel mit dem Antiken

Teenager haben heute «antike Zimmer» oder frequentieren mit Vorliebe Biedermeierkaffees. Im Antiquitätenhandel herrscht Hochkonjunktur. In den meisten modernen Kirchen wird eine irgendwo hergeholte antike Statue aufgestellt (in einer Thurgauer Kirche dient eine alte Mostpresse als Säule für den Tabernakel!). Und eine florierende Industrie befaßt sich mit der naturgetreuen (inkl. Patinisierung) Nachahmung antiker Gegenstände (sie führte 1968 eine groß aufgezogene Ausstellung, die Kopantiqua in St. Gallen, durch). Ferner wäre auf die Renaissance des Jugendstils in der Pop-Art und ähnliche Erscheinungen hinzuweisen.

Aber es geht hier keineswegs um eine *Einverleibung* des Alten, um die Ehrfurcht vor dem Antiken, um eine Existenzprägung durch Lebenselemente der Vergangenheit, die durch die Tradition weitergereicht worden sind. Und es handelt sich auch nicht um die «volkstümliche Gleichzeitigkeit», auf die Richard Weiß hingewiesen hat, in der Bruder Klaus und Tell, Napoleon und Karl der Große usw. ohne weiteres zu einer Erlebniseinheit zusammengebracht werden können. Vielmehr scheint es sich darum zu handeln, inmitten der Technik und des durchorganisierten und verplanten Lebens etwas aparte Stimmung, «Atmosphäre» zu schaffen. Es ist ein *Spiel*, ein Kontrastspiel vor der Kulisse der Betonklötze und der interkontinentalen Flughäfen. (Natürlich wären noch weitere Gründe anzuführen: der Snobismus, handgreifliche kapitalistische Interessen, die Sammlerleidenschaft und schließlich echtes Kunstinteresse.)

Es ist *Spiel* und nicht Engagement, ein unverbindliches Verhältnis, das nicht ans Lebendige geht, eine Beziehung, die man jederzeit abbrechen kann. Es mag ganz nett sein, eine Party bei Kerzenlicht zu feiern; aber im Ernst möchte niemand auf die Kerze zurückgreifen. Und noch niemand ist auf die Idee verfallen, ein mittelalterliches Spital mit Wundärzten zu rekonstruieren und zu frequentieren oder mehr als eine Stunde lang zum Spaß in einer alten Windmühle zu arbeiten. Ähnlich will man ja meist in der Bücherflut über vergangene Kulturen nicht ernsthaft die Vergangenheit kennen lernen, sondern sich ein bißchen daran ergötzen.

Immerhin möchte ich nicht behaupten, daß im Spiel mit dem Antiken nicht irgendwie die Sehnsucht nach dem einfachen Leben und nach der «heilen Welt» des Kinderzimmers durchschimmere, der Trend, aus dem Computer-Zeitalter *auszubrechen*. Diese Ausbruchsversuche manifestieren sich auf zwei Weisen, entweder im spielerischen Rückgriff auf die Vergangenheit und auf das Exotische (bei den Hippies ist aller möglicher Kram dieser Art anzutreffen; man denke auch an die Mode der Unifor-

men aus dem letzten Weltkrieg), oder in der Hinwendung zu Zukunftsutopien (aber nun nicht mehr zu technischen Utopien, sondern zur Utopie von einer heilen Gesellschaft und einer totalen Brüderlichkeit). Die Romantik der traditionalistischen Bewegungen religiöser und anderer Art und die Revolutionsromantik der neuen Linken gehören ins gleiche Kapitel. Da und dort mag das Antike allerdings auch magische Töne anschlagen oder (bei den Statuen in der Kirche) den Eindruck zeitentrückter Sakralität erwecken. Die Lust an der Antiquität bleibt letztlich unverbindlich, spielerisch und romantisch, Accessoir, wie der Modephotograpph in Antonionis «Blow up» neben seiner up-to-date-Einrichtung, der dernier-cri-Mode, Marihuana-Partys und dem schnittigen Wagen auch noch pikante Aufnahmen in einem Nachtasyl macht, einen Antiquitätenladen aufkauft und einen alten Flugzeugpropeller zu seinen übrigen Staffagen hinzulegt. Mehr als ein oberflächliches Heimatgefühl vermag das Spiel mit dem Antiken dem Menschen kaum zu geben. Was der Gartenzwerg für den Kleinbürger, scheint das antike Accessoir für den Teenager, Twen und Snob zu sein.