



Mythology remastered: Ein Aufbruch in moderne Welten

Kaum ein Volk vermochte es so sehr, die Menschen mit Erzählungen in ihren Bann zu ziehen, wie die Griechen und Römer. Über Jahrtausende wurden die Mythen nicht nur wegen ihrer Schönheit, sondern auch wegen ihrer Rat gebenden Funktion von Millionen von Menschen gelesen und an ihre Kinder weitergegeben. Doch auch die besten Erzählungen büßen leider irgendwann etwas von ihrer Magie ein. Im Zuge der vielen technologischen Entwicklungen der vergangenen Jahre mag die Hypothese vertretbar sein, dass diese mythologischen Geschichten nicht immer die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler treffen und nicht mehr dieselbe Anziehungskraft entfalten, wie es früher der Fall war. Die Bildgewaltigkeit eines Kino-Blockbusters, die Authentizität einer *virtual reality* Erfahrung oder auch nur die kurzlebige, vom Bewegtbild unterstützte Geschwindigkeit eines Tik-Tok-Videos wird ein lateinischer Text zwar nie ganz erreichen können, jedoch kann durch eine thematische Annäherung an die Moderne eine spannende Interaktion aus Antike und Gegenwart entstehen.

In den vorliegenden Texten sollen daher mythologische Geschichten in abgewandelter Form an popkulturelle Phänomene angepasst werden, die den Schülerinnen und Schülern vertraut sind. Die Übertragung des Mythos und seiner ganz besonderen Figuren auf moderne Erzähltechniken soll die Brücke von der Antike, die teilweise doch ein wenig verstaubt daherkommt, zur Gegenwart schlagen und so einen ganz neuen Übersetzungsanreiz schaffen. Im Anschluss besteht für die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, die moderne Adaption mit dem antiken Original abzugleichen und die Anpassungen kritisch zu bewerten. Welche Version erzeugt mehr Spannung und hat den größeren Unterhaltungswert? Welches Ende ist befriedigender, und wieso? Wie würde der antike Leser die moderne Adaption beurteilen?

Musikwettbewerbe und Casting-Shows sind aus der heutigen Medienlandschaft nicht mehr wegzudenken. Aus den anfänglichen Markführern *Deutschland sucht den Superstar* und *Popstars* hat sich mittlerweile eine Vielzahl teilweise skurriler Formate entwickelt, aus denen *The Voice* als eine der erfolgreichsten Casting-Shows hervorgegangen ist. Musikwettbewerbe waren schon im antiken Rom gängig. So berichtete unter anderem Sueton in seinem Werk *de vita Caesarum*, wie Nero die nach ihm benannten *Neronia* in Rom austragen ließ (*Suet. Caes. Nero 12,3*) und anschließend auf seiner Griechenlandreise der später 60er Jahre von Wettbewerb zu Wettbewerb eilte und das Urteil der *iudices* und der *spectatores* (völlig zu Unrecht, wie sich herausstellen sollte) fürchtete (*Suet. Caes. Nero 23,3*).



In der ersten Geschichte wird nun Orpheus, der auf tragische Weise seine Eurydike verloren hatte, nach seinem Gang in die Unterwelt auf die große Bühne geschickt. Sein Coach ist kein geringerer als der *rex Tartari*, Pluto selbst. Sehlichst wünscht dieser sich seinen ersten Erfolg gegen die Kandidaten, die von den Göttern des Olymps unterstützt werden und mit deren typischen Attributen in der Vergangenheit stets punkten konnten. Der Sieg wird die Bedingung für Orpheus und Eurydikes Freilassung aus der Unterwelt. Das tragische Ende, das bei Schülerinnen und Schülern zumeist für Enttäuschung und Unverständnis sorgt, weicht hier einem traditionellen Happy End, indem den Liebenden aufgrund ihres Sieges bei *The Voice* ein gemeinsames Leben auf der Erde gewährt wird.

In der zweiten Geschichte wird einleitend zunächst der Leidensweg der Echo aufgezeigt, deren Liebe zum schönen Narcissus nicht erwidert wird. Die Selbstverliebtheit des Narcissus wird dem griechischen Schönling auch hier – wenn auch auf andere Weise – zum Verhängnis. Echo, die in Ovids Originaltext verletzt und tiefenttäuscht auf die Zurückweisung des Narcissus reagiert (*spreta latet silvis pudibundaque frondibus ora / protegit et solis ex illo vivit in antris. Ov. met. 3,393-394*), übernimmt nun einen aktiveren, progressiveren Part: sie wehrt sich in Gestalt eines Rachegeistes gegen die Ungerechtigkeit, die ihr zuteilwurde. Derartige Rachegeister waren fester Bestandteil der antiken Mythologie und wurden bei den Griechen als Erinnyen oder Eumeniden, bei den Römern als Furien bezeichnet. Auch heute nehmen Rachegeister in diversen (vornehmlich japanischen) Filmproduktionen eine zentrale Rolle ein, in denen zumeist der Onryō (jap. für „Rachegeist“) für Angst und Schrecken sorgt. Im westlich geprägten Raum hat sich hingegen spätestens nach der gleichnamigen Filmreihe der 1980er Jahre der Poltergeist als zentraler Widersacher durchgesetzt. Da Rachegeister im Genre des modernen Horrorfilms in der Regel an bestimmte Orte gebunden sind, die eine direkte Verbindung zum erfahrenen Leid haben, wird hier die alte, entlegene Villa des Narcissus gewählt – ein in vielen Gruselgeschichten typisches Setting. Im Verlauf der Erzählung werden weitere Elemente des Horror-Genres, das sich insbesondere bei Heranwachsenden großer Beliebtheit erfreut, in die Handlung eingebunden.



Orpheus bei „The Voice of Rome“

Der weltberühmte Musiker Orpheus schien das vollkommene Glück gefunden zu haben, als er seine Eurydike traf und um ihre Hand anhielt. Doch die unglückselige Eurydike verlor durch einen tödlichen Schlangenbiss am Tag der Hochzeit ihr Leben. Voll Wut und Trauer fasste Orpheus einen kühnen Plan, der die Entertainment-Landschaft im antiken Rom für immer verändern sollte ...

Orpheus' Gang in die Unterwelt

Orpheus praeclarus plenus doloris erat! Eurydice femina misera, quae in matrimonium ducere¹ cupivit, vitam amiserat.

Itaque artifex² amore uxoris Eurydices motus in Tartarum pervenerat, quia eam servare cupivit. Pluto eius carmine commotus flentem uxorem e turba umbrarum vocavit et ei mandavit.

Tum rex Tartari dixit: „Non ignoro, Orpheus, te uxorem amatam repetere cupere. Hoc tibi permittam, sed primum audi:

¹ in matrimonium ducere: heiraten – ² artifex, artificis *m.*: der Künstler

Plutos Lebenstraum

Iam diu consultor³ pro voce Romae laboro. Alii consultores Iuppiter, pater deorum, Venus, dea amoris, Apollo, deus artificum sunt. Post multos annos tandem victor esse opto.

Numquam vincere potui, quamquam semper artifices praestantes ad vocem Romae mittebam.

At spectatores stulti semper aut voces pulchras artificum Appolinis aut pulchram formam artificum Veneris aut virtutem artificum Iovis amabant. Tandem ego, rex Tartari, vincere cupio.

³ consultor, consultoris *m.*: *hier*: der Coach

Die Sache hat einen Haken

Hoc praemium victoris erit: Victor non iam inter umbras manere debet, sed illi licet per Tartarum ad lucem ascendere. Igitur, si cum uxore viceris⁴, vobis libertatem reddam. At, Orpheus, animum attende⁵ ad hanc condicionem⁶: Nisi viceritis⁷, Tartarum aeternae habitare et munera misera explere debetis. Haec poena vestra erit.“

Orpheus breve cogitavit; deinde foedus cum deo fecit.

⁴ viceris: vincis – ⁵ animum attendere: beachten – ⁶ condicio, condicionis *f.*: die Bedingung –

⁷ viceritis: vincitis



Die Vorbereitung auf den großen Auftritt

Orpheus diu in Tartaro mansit et cum uxore exercitavit⁸. Dum se ad certamen⁹ paraverunt, numquam de victoria desperaverunt. Hoc tempore primum Tartarus locus iucundus factus est. Cum dies certaminis venit, cuncti homines in Tartaro labores terribiles interruperunt¹⁰ et aures amantibus praebuerunt.

⁸ exercitare: üben – ⁹ certamen, certaminis *n.*: der Wettkampf – ¹⁰ interrumpere: unterbrechen

Die große Show

Orpheus et Eurydice rostram ascendentes adhuc iudicium iudicum¹¹ timuerunt, sed spes victoriae eos virtute explevit. Tum iudices signum dederunt et amantes pleni spei cantare coeperunt. Amore expleti amantes pulchrum carmen de amore cantaverunt. Auditores primum tacuerunt, tum amantes, a quibus maxime delectati erant, magno clamore incitaverunt. Superati amore mutuo¹² atque ingenti gaudio spectatorum iudices Orpheum Eurydicenque certamen vincere constituerunt. Illi inter artifices praestiterunt et merito vicerunt. Deinde a iudicibus magno honore laudibusque affecti sunt et tandem – torsi et paene fracti tenebris atque desperatione¹³ – Tartarum terribile reliquerunt. Sic amantes aeternam vitam in Tartaro effugere potuerunt et brevem, sed bonam vitam in mundo¹⁴ egerunt.

¹¹ iudices, iudicium *m. Pl.*: hier: die Jury – ¹² mutuus, -a, -um: gegenseitig – ¹³ desperatio, desperationem *f.*: die Hoffnungslosigkeit – ¹⁴ mundus, -i *m.*: die Erde, die Welt

AUFGABEN

1. Die Kandidaten der Götter des Olymps haben die vergangenen Wettbewerbe stets gewonnen. Erkläre anhand des Kapitels „Plutos Lebenstraum“, welche besonderen Fähigkeiten ihnen dabei geholfen haben und in welcher Verbindung diese Eigenschaften zu den Göttern des Olymps stehen.
2. Beschreibe mithilfe des Kapitels „Die Vorbereitung auf den großen Auftritt“, wie sich die Stimmung im Tartarus während Orpheus' und Eurydikes Trainingszeit verändert.
3. Vergleiche Plutos im Kapitel „Die Sache hat einen Haken“ dargestellten Bedingungen für die Freilassung Eurydikes mit denen im Originaltext (bei Ovid überliefert). Welche Bedingungen findest du gerechter? Begründe deine Entscheidung.
4. Stelle Informationen aus dem Internet zur Unterwelt zusammen. Nenne die Qualen, die z.B. Sisyphus, Prometheus oder Ixion dort erleiden mussten.



Echo in der Gruselvilla

Auf einer seiner Forschungsreisen begab sich Taras, der Ich-Erzähler dieser Geschichte, ins ferne Griechenland zur sagenumwobenen Gruselvilla, wo angeblich der Geist der jungen Echo sein Unwesen trieb. 'Ein Geist? Was für ein Unsinn', dachte sich Taras, als er ins Dorf nahe der Gruselvilla gelangte. Was er dort jedoch von der alten Frau Ophelia erfuhr, ließ ihm das Blut in den Adern gefrieren.

1) Überlege, wodurch in Gruselgeschichten und Horrorfilmen eine unheimliche Atmosphäre erzeugt werden kann.

Die Entstehung des Rachegeistes Echo

Procul a Roma, in remota¹ Graecia sita, villa terroris est. Haec villa ante mille² annos aedificata in silva densa³ obscuraque⁴ invenitur. Homines in his finibus viventes contendunt animum feminae in hac villa esse. Olim⁵ ea, quae Echo appellatur, magno amore viri Narcissi superata est, sed dea Iuno huic vocem rapuerat. Itaque Echo tantum verba respondere potuit, quae antea audiverat. Quod neque cum Narcisso dicere potuit neque vir amorem reddidit et se solum⁶ ipsum amavit, corpus feminae miserae extenuavit⁷; paulo post vox tantum superfuit. Tum Echo e silvis densis in villa fugit, quam olim Narcissus habitaverat. Homines dicunt eam ibi adhuc animum Narcissi amati torquere.

¹ remotus, -a, -um: entlegen, fern – ² mille: tausend – ³ densus, -a, -um: dicht – ⁴ obscurus, -a, -um: dunkel
⁵ olim (Adv.): einst – ⁶ solum (Adv.): nur – ⁷ extenuare: zerfallen

Das Treffen mit Ophelia

Ego hanc fabulam cognoscere cupivi; itaque ad oppidum parvum prope villam terroris situm iter feci. Statim ab omnibus ad antiquam casam⁸ missus sum. Ibi anus⁹ Ophelia vivebat et hanc fabulam narrabat:

⁸ casa, -ae f.: die Hütte – ⁹ anus, anūs f.: die alte Frau

Ophelias fürchterliche Geschichte

„Ante multos annos ego cum amico audaci ad villam terroris ii, quod virtutem nostram probare voluimus. Non putavimus animum feminae vero villam habitare. Media nocte, dum nubes atrae lunam¹⁰ in caelo fulgere¹¹ solentem tetigerunt, villam terroris accessimus. Ridentes magno cum clamore villam intravimus et ad culinam pervenimus, quae antea silentio expleta erat. Magnam statuam accessi, cuius umbra culinam villae obscuravit¹².

¹⁰ luna, -ae f.: der Mond – ¹¹ fulgere: strahlen – ¹² obscurare: in Dunkelheit hüllen



Echos Erwachen

Subito vas a mensa cecidit et rupit. Leonidas – amicus audax – clamavit: „Ophelia, num times?“ Statim parvam vocem audivimus: „Times.“ Leonidas stupuit¹³ et rogavit: „Equis adest?“, et voci aures nostras praebuimus. Illa respondit: „Adest.“ Leonidam obsecravi villam mecum relinquere, sed ille magis¹⁴ cognoscere cupivit et vocavit: „Cur fieri non potest¹⁵ te videre?“ „Te videre“, vox cecinit. Leonidas respexit et speculum¹⁶ pulchrum conspexit: „Fortasse¹⁷“, inquit, „eam in speculo videre possum, at primum debeo me videre.“ „Me videre“, vocat illa vocantem. Is ad speculum properavit, fascinatus¹⁸ a speculo constitit, desinere non potuit se ipsum spectare. Ego ad Leonidam vocavi: „Non possumus hic manere!“ Tum iterum vox cecinit, qua consilium Leonidae auctum est: „Hic manere!“ Amicus me iam neglexit; proinde terrore superata ad animum magna voce clamavi: „Abi!“ Statim omnia pocula a mensa ceciderunt et Echo dixit: „Abi!“

¹³ stupere (stupeo, stupui): stutzen, stocken – ¹⁴ magis (Adv.): mehr – ¹⁵ fieri potest: es ist möglich –

¹⁶ speculum, -i n.: der Spiegel – ¹⁷ fortasse (Adv.): vielleicht – ¹⁸ fascinatus, -a, -um: verzaubert

Ophelias Flucht

Flere coepi neque audebam pauca verba facere. Timore expleta e villa excessi et locum terribilem reliqui, a quo animus me arcere voluit. Leonidas autem ab Echo in villam manere coactus ex hoc die numquam lucem vidit. Hic dies perniciem paravit et spem vitae felicitis delevit. Quamdiu Leonidas se ipsum spectabit? Quamdiu Echo amicum in villa terroris torquebit? Nescio...“

Magno timore expletus sum et vix verbis anus credere potui. Cum casam relinquere volui, Ophelia tandem mihi dixit alios iter ad villam facientes numquam redisse.

AUFGABEN

1. Stelle Informationen aus dem Original-Mythos „Narcissus und Echo“ von Ovid zusammen. Arbeite heraus, in welchen Punkten diese Geschichte von der überlieferten Fassung abweicht.
2. Untersuche das Kapitel „Ophelias fürchterliche Geschichte“. Beschreibe, inwiefern hier eine unheimliche Atmosphäre erschaffen wird.
3. Stelle detailliert dar, wie sich die Wut der Echo im Kapitel „Echos Erwachen“ steigert.
4. Narcissus wurde seine Selbstliebe zum Verhängnis. Vergleiche seine Situation mit der des Leonidas. Überlege anschließend, welchen Stellenwert das Thema Selbstliebe in der heutigen Gesellschaft hat.
5. Bewerte Ophelias Entscheidung in dem Kapitel „Ophelias Flucht“, Leonidas zurückzulassen. Ist ihr Verhalten nachvollziehbar oder hat sie sich durch ihre Handlung schuldig gemacht?
6. Die Geschichte endet offen. Stelle Vermutungen an, wie Taras, der Ich-Erzähler, auf Ophelias Erzählung reagieren wird. Verfasse ein Ende der Geschichte.
7. Schon damals glaubten die Griechen und Römer an die Existenz von Rachegeistern. Stelle Informationen aus dem Internet über die Erinnyen (gr.) / Furien (lat.) zusammen.