

Digitalisierungsstrategien antiker Hybridwesen in aktuellen Kinoblockbustern und deren Rezeptionsmodi im Lateinunterricht

1. Hochphase von Blockbustern mit mythologischen Sujets

„Maßgeblich mit vorbereitet durch den Mega-Erfolg der ‚Percy Jackson‘-Romane Rick Riordans und befördert vom Hunger der Filmstudios nach mythischen Stoffen mit Fantasy- und Special-Effect-Potential waren die griechischen Götter und Helden plötzlich wieder en vogue und zurück im Kino. Die antike Mythologie wurde Cineplex-tauglich, wurde wieder ‚großes Kino‘, nachdem ihre Götter, Halbgötter und Helden über Jahrzehnte hin bestenfalls in zweit- und drittklassigen Produktionen, die oft nur auf DVD erschienen sind, ein Schattendasein gefristet hatten.“¹

Der Theologe und Antikenrezeptionsforscher Zwick verknüpft in diesem Zitat den gegenwärtigen Erfolg des antiken Mythos im Film eng mit dem Durchbruch der digitalen Technik und bescheinigt dem antiken Substrat vielseitige Anreize zur Demonstration der Möglichkeiten neuester digitaler Technik. Weitere plausible Thesen zum Revival der griechisch-römischen Mythologie in Kinofilmen seien im Folgenden abgehandelt und verglichen, um die Frage zu beantworten, warum mythologische Sujets seit dem Millennium wieder Hochkonjunktur haben. In einem zweiten Teil sollen dann drei Beispiele zeigen, auf welche Weise mythologisch motivierte Hybridwesen mithilfe modernster Technik ins Leben gerufen werden. Dabei werden wir es mit folgenden Hybridwesen zu tun bekommen: der Hydra von Lerna, der Medusa, dem Flügelpferd Pegasus und dem Zyklopen Polyphem.

Zwicks Aufsatz, der einen kompakten und weitgehend vollständigen Grundriss zum

Thema ‚Antiker Mythos im Film‘ von den 1960er Jahren bis in die heutige Zeit enthält, fokussiert in erster Linie die technischen Errungenschaften und berücksichtigt weniger gesellschaftliche Entwicklungen als Grund für eine Renaissance der antiken Mythologie im Film. Ihm zufolge erfährt die antike Mythologie in der zeitgenössischen Kinolandschaft deshalb einen so starken Auftrieb, weil sie sich dazu eignet, um die darin enthaltenen phantastischen Elemente wie vielgestaltige Hybridwesen mit der neuesten Computer-Technik eindrucksvoll in Szene zu setzen. Denn eine Vielzahl von animierten Fabelwesen findet auch in die erste Verfilmung von *Percy Jackson*, welche von dem bekannten Regisseur Chris Columbus als bildgewaltiges Phantastik-Spektakel inszeniert wurde, Eingang:

„Viele mythologische Ungeheuer, etwa die Furien, den Minotaurus und die Hydra, gilt es auf der abenteuerlichen Reise zu überwinden. Das schafft beste Gelegenheiten, tief in die Kiste des Computertricks zu greifen. Diese Technik ist inzwischen derart avanciert, dass es wie selbstverständlich wirkt, wenn der Satyr Grover auf Bocksfüßen durch die Bilder spaziert oder der Kentaur Chiron lässig über die Wiesen trabt. Wie in den anderen Filmen der neuen Götter- und Helden-Welle hat man den Eindruck, dass die Fabelwelt der griechischen Mythologie erst in den digitalen Tricks visuell ihr adäquates Medium gefunden hat.“²

Dass technische Errungenschaften des digitalen Filmzeitalters zur Darstellung von mythologischen Fabelwesen dienlich sind und damit zur visuellen Umsetzung von antiken Mythen, insbesondere der *Odyssee*, reizen, betont auch der Althistoriker Goltz:

„Zweifellos bedeutet die Darstellung solch phantastischer Gestalten wie der Kyklopen oder der Meeresungeheuer Skylla und Charybdis, der Seelen verstorbener Helden im Hades oder der nicht wenigen wundersamen Verwandlungen in der „Odyssee“ – etwa der Gefährten in Schweine durch Kirke oder des Odysseus zum Bettler durch Athene – stets eine Herausforderung für die Trickspezialisten, doch findet hier jede Verfilmung die ihrer Zeit und ihren technischen Möglichkeiten entsprechende Antwort: Sei es nun durch den Einsatz von Modellen, Spiegeltechnik, Lichteffekten und viel Nebel, oder die Verwendung digitaler Effekte, die in den letzten Jahrzehnten die Tricktechnik im Film revolutioniert haben.“³

Die Althistorikerin und Didaktikerin Wieber als dritte Expertin in diesem Diskurs vertritt hingegen die Meinung, dass mythoshaltige Antikenfilme zumeist in Krisenzeiten Hochkonjunktur hätten.

„Filme mit antikem Sujet haben Konjunktur, wie sowohl die aktuellen Kinoprogramme als auch neuere Fernsehproduktionen belegen. [...] In den jeweiligen Konjunkturphasen, die diese Filme erleben, machten sie dem Publikum stets zwei Angebote – das des Eskapismus und das der Identifikation. Üppige Ausstattung, farbenfrohe Bildgestaltung, häufig thematisierter Luxus und wohltdosierte Erotik waren im Zeitalter der Krise oder Entbehrung vor und nach den Weltkriegen probates Ablenkungsmittel für breite Bevölkerungsschichten [...].“⁴

Wieber führt den seit dem Millennium anhaltenden Erfolg der Antikenfilme also darauf zurück, dass diese den Rezipientinnen und Rezipienten das Angebot des Eskapismus und das der Identifikation unterbreiteten. Adäquate Möglichkeiten der Immersion in mythologisch motivierte Welten und der Entwicklung von Empathie mit göttlichen und halbgöttlichen Helden lassen sich m. E. unter anderem auch an der aufwändigen technischen Gestaltung der Pro- und Antagonisten in neuesten Werken

der Phantastik festmachen. Ihre These, die Wieber in ihrem Artikel exemplarisch an dem prominenten Beispiel *Gladiator* (Scott, 2000) mit Russell Crowe in der Hauptrolle belegt, schließt natürlich auch den mythoshaltigen Antikenfilm ein. Denn Wieber verweist u. a. auf aktuelle Adaptionen der *Odyssee*, des Argonauten- und des Herkules-Mythos, um die Popularität der Antike für den gegenwärtigen Film zu demonstrieren.⁵ Diese These halte ich für nachvollziehbar. Denn mythoshaltige Antikenfilme bieten dem Publikum durchweg ambivalente Helden an, wie z. B. Herkules, Theseus und Odysseus, die zur Identifikation einladen. Des Weiteren fördern die entrückten Anderswelten der antiken Mythologie mit ihren übernatürlichen Fabelwesen den Eskapismus, weil sich der Rezipient dadurch in ein magisches Setting versetzen kann. Dieser Eskapismus wird durch die realgetreue Inszenierung antiker Fabelwesen noch verstärkt.

Wiebers These, dass der Mythos in Krisenzeiten beliebt sei, schließt auch der Deutschdidaktiker Abraham an:

„Das ‚Narrativ‘ des Mythos diene der Verarbeitung solcher [existenzieller; Anm. M.S.] Erfahrungen, weshalb der Mythos Konjunktur in Krisenzeiten habe. Angesichts des Booms alter und neuer Mythen in der Fantastik der Gegenwart möchte man ihm [= Hans Blumenberg; Anm. M.S.] zustimmen: ‚Sogar Götter brauchen Helden‘, versichert im Herbst 2011 ein Trailer zum 3D-Film *Krieg der Götter* (Regie: Tarsem Singh), der Figuren und Geschichten aus der griechischen Mythologie bildgewaltig verarbeitet.“⁶

Weiterhin ergänzt Abraham, dass spätestens seit Petersens Kassenschlager *Troja* (2004) im Kino ein Boom des antiken Mythos herrsche. Wägt man die Thesen von Zwick und Goltz bzw. von Wieber und Abraham ab, so kommt man zu dem Ergebnis, dass die Renaissance

mythologischer Sujets in Kinoblockbustern wohl auf einer Mischung aus eskapistischen Neigungen in globalen Krisenzeiten von Zuschauerseite und dem Ausloten der neuen Möglichkeiten digitaler Technik von Seiten der Produzenten besteht.

Diese neuen, nahezu unbegrenzten Möglichkeiten der Technik haben jedoch auch ihre Schattenseiten. Richter kritisiert in diesem Zusammenhang die Tendenz zu sinnentleerten actionlastigen Handlungsgerüsten unter Fokussierung der Inszenierung aufwändiger Kampfgeschehen in aktuellen mythopoetischen Fantasy-Filmen.⁷ Auffällig ist daher m. E., dass die antiken Mythen gerade in gegenwärtigen Fantasy- oder Phantastik-Filmen mit großen Action-Anteilen adaptiert werden, von denen viele eine bildgewaltige Computeranimation nutzen. Als prototypische Beispiele hierfür dienen die Literaturverfilmungen zu den ersten beiden Bänden der *Percy-Jackson-Serie: Diebe im Olymp* und *Im Bann des Zyklopen*. Einer ähnlich aufwändigen Ästhetik folgen die Produktionen *Kampf der Titanen*, *Zorn der Titanen* und *Krieg der Götter*. In diesen Werken stehen Halbgötter, wie z. B. Perseus und Theseus, im Mittelpunkt, die sich von den Göttern abwenden oder die sogar gegen den Olymp rebellieren, da sie sich von dem Pantheon um Zeus und seine Familie ungerecht behandelt fühlen. Im Laufe ihrer Bewährungsproben finden sie jedoch zu ihrem Glauben zurück.

Bei diesen gerade erwähnten und auch bei den folgenden postmodernen mythopoetischen Filmen variiert die Technik der Adaption der Mythen sehr stark. Einige Fantasy- und Phantastik-Filme entlehnen lediglich ein einzelnes Element aus dem antiken Mythos. So hat in *Pirates of the Caribbean. Am Ende der Welt* die Wassernymphe und Atlastochter

Calypso einen größeren Auftritt als Zauberin und Herrscherin über das Element Wasser. In diesem Fall wird eine Person aus der homerischen *Odyssee* herausgegriffen und für den Plot in geeigneter Weise modifiziert.

Andere Fantasyfilme übernehmen gebündelt mehrere mythologische Figuren, Settings⁸ oder Gegenstände und fügen sie eklektisch und hybridisierend in postmoderne Abenteuer neuer Heldenfiguren ein. Beispiele hierfür bieten *Wonder Woman* und *Sinbad, der Herr der sieben Meere*. Während der erstgenannte Film das Männer bekämpfende Volk der Amazonen aus dem trojanischen Sagenkreis, den Kriegsgott Ares als Antagonisten und andere Götter und Mischwesen aufgreift, bekommt es der Held Sinbad im letzteren Film bei seiner Odyssee durch die Weltmeere mit Zyklopen, Greifen, dem Seeungeheuer Ketos und der zänkischen Göttin Eris zu tun.

Wieder andere Filme verknüpfen unterschiedliche Mythen unreflektiert miteinander: *Ice Age 4* parodiert neben dem Sirenen-Mythos auch den Atlantis-Mythos, der ursprünglich aus Platons berühmten Dialogen *Timaios* und *Kritias* stammt.

Es existieren jedoch auch unzählige Filme, die ganze Mythen mit mythologischen Einzelelementen aus anderen Sagenkomplexen kontaminieren: Als Beleg hierfür lassen sich u. a. Disney's *Hercules*, eine weitere Herkules-Verfilmung mit Timothy Dalton namens *Herkules* und *Kampf der Titanen* anführen, dem der Perseus-Mythos zugrunde liegt. Zu den gängigen Standardversionen, wie sie in Mythenlexika dokumentiert sind, fügen diese Titel auch frei erfundene Szenen hinzu.

Auch an den beiden eben erwähnten Verfilmungen von *Percy Jackson* ist zu ersehen, dass darin gesamte Einzelmythen, wie

z. B. der bekannte Medusa-Mythos oder der Hydra-Mythos, aus diversen Sagenzyklen Eingang finden und miteinander im Rahmen einer modernisierten Heldenreise amalgamiert werden.⁹ Außerdem gibt es Filme, die lediglich mythologische Narrative adaptieren, um einen neuen Plot zu generieren, wie dies am Beispiel von *Pans Labyrinth* evident wird. Denn darin entlehnt der Regisseur Del Toro erzählerische Strukturen des Persephone-Mythos.¹⁰

Nach diesem Ansatz zur Kategorisierung verschiedener Adaptionsweisen von mythischen Versatzstücken sei anhand von drei aktuellen Filmen den zwei zentralen Fragen nachgegangen, auf welche Weise mythologische Hybridwesen in den fantastischen Plot eingebaut werden und wie diese Monster technisch inszeniert werden, um ihnen eine möglichst realistische Erscheinungsform resp. Hülle zu verleihen: *Percy Jackson. Diebe im Olymp*, *Percy Jackson. Im Bann des Zyklopen* und *Kampf der Titanen*.

2. Die Hydra als digitaler Riesendrache mit feuerspeienden 3D-Flammen und Medusas individuelle Schlangenhaare

Als erstes begegnen wir der mehrköpfigen Hydra. Diese taucht in der Verfilmung *Percy Jackson. Diebe im Olymp* auf. Hier wird das Monster der Hydra für ein mythenunkundiges Publikum als Drache familiarisiert: Die drei Freunde Percy, Annabeth und Grover betreten nach der Enthauptung der Medusa und nach einem Zwischenstopp in einem Motel den Parthenon-Tempel von Nashville, weil sich dort eine magische Perle befindet, die die Halbgötter für ihre Unterweltreise benötigen. Als der Nachbau des griechischen Tempels, in dem auch eine Athene-Statue mit Nike-Gotttheit in der Hand steht, frei von Touristen ist,

schmuggeln sich Percy und Co. in den Hauptsaal. Sie müssen nämlich die gerade genannte Perle stehlen, die sich auf deren Helm befindet. Dabei stoßen sie jedoch auf eine Putzkolonne, die den Tempel reinigt. Kurzerhand betäubt Annabeth diese mit Pfeilen. Percy fliegt unterdessen mit seinen Flügelschuhen zum Kopf der Athene und entwendet die besagte Perle. Unmittelbar darauf erwacht die fünfköpfige Putzkolonne plötzlich wieder und spricht einstimmig zu Percy: „Wir haben Sie erwartet, Mr. Jackson. Geben Sie uns den Herrscherblitz und wir lassen Sie gehen!“ (Percy Film 1, 01:03:41-01:04:02) Daraufhin spuckt einer der Reinigungskräfte Feuer. Sodann steigt Rauch auf und die Mitglieder der Putzkolonne verschmelzen zu einer mehrköpfigen Hydra, die die Halbgötter mit einer Feuersbrunst nach Drachenmanier angreift.

In dieser Adaption wird der Mythos in seinem Kern verändert: So ist die Hydra zwar wie etwa bei Ovid (*Metamorphosen* 9,192-193) ein mehrköpfiges Ungeheuer, dessen Köpfe sich nach dem Abtrennen verdoppeln. Sie dient jedoch offensichtlich dem Titanen Kronos, der Monster aus dem Tartarus zu Percy schickt, um ihm den Blitz des Zeus zu entwenden. Obwohl das Feuer in der Standardversion der natürliche Feind der wasseraffinen Schlange namens Hydra ist, kann sie in dieser Verfilmung Feuer speien und wird daher als in der Phantastik etablierter Drache inszeniert. Dadurch wirkt dieses antike Fabelwesen auch auf mythenunkundige Rezipienten vertraut. Mithilfe ihrer vielen Köpfe kann sie zugleich aus mehreren Mäulern Feuer spucken und erscheint daher noch gefährlicher als ein ‚normaler‘ Drache. Dadurch wird im Sinne dieser actionhaltigen Phantastik-Verfilmung eine spannende Kampfhandlung evoziert. Zudem

kämpft der Heros gegen diesen ‚Drachen‘ mit einem Schwert und wehrt mit seinem Schild das Feuer ab, sodass auch das Kampfgeschehen gegen die Hydra an sich wie ein prototypischer Drachenkampf inszeniert wird. Dem Drachen wird in diversen Sagen – man denke nur an den höfischen Roman *Tristan* (Gottfried von Straßburg, 1210) – ebenfalls der Kopf abgeschlagen. In der Standardversion wurde das Monster mit einer Fackel bekämpft, sodass darin das Element Feuer gegen das Element Wasser, für das die Hydra eigentlich steht, siegt. In einer kurzen Dokumentation auf der Plattform Youtube,¹¹ die von der Community for Entertainment Artists publiziert wurde, stellt die Firma *Digital Domain*, die zu den weltweit führenden Special-Effect-Herstellern gehört und die 1997 Oscars für *Titanic* und *Das 5. Element* gewonnen hat, Hintergründe zur Inszenierung des Hydra-Kampfes vor. Diese war ihr erstes Großprojekt in Bezug auf eine Schlacht mit einem Fabelwesen. Kelly Port, der VFX Supervisor, also der Projektmanager bei Film- und Computerspielproduktionen, der für die visuellen Effekte verantwortlich ist, erklärt, dass für die Überschwemmungsszene der Hydra mit Wasser physikalische Simulationen erstellt wurden, um den Fluss einerseits natürlich, aber andererseits als künstlich beeinflusst durch die Macht von Percy Jackson erscheinen zu lassen. Dazu wurden 3D-Modelle von Wassermassen erstellt, die dann gerendert wurden. Auch für das Feuer, das die Hydra aus ihren Mäulern spuckt, haben die Trickspezialisten mehrere Simulationen erstellt, die dann durch Rendern real gestaltet wurden. Um die Feuerstrahlen möglichst realistisch erscheinen zu lassen, wurde mittels HDR-Technik (High Dynamic Range Image) auch Hochkontrastbild genannt, versucht, die Lichtverhältnisse

durch einen von Feuer erleuchteten dunklen Tempel real erscheinen zu lassen. Die Feuerelemente wurden in der Stadt Vancouver B. C. geschootet, die neben LA und NY eine der wichtigsten nordamerikanischen Filmstädte ist. Die Feuersbrunst besteht aus zwei Phasen: Erst erscheint im Rachen des Ungeheuers ein blaues Gas, das sich in einem nächsten Schritt in eine Feuersbrunst verwandelt. Sodann geht der Animation Supervisor Erik Gamache genauer auf das realistische Ins-Leben-Rufen der Hydra ein. Diese wurde bewusst als Hybrid aus Drache und Schlange inszeniert, um einerseits einen heroischen Kampf zu evozieren und um andererseits die Säulen des Parthenontempels in Nashville, wo die Hydraszene stattfindet, optimal einzubeziehen, sodass die langen Hälse der Hydra hinter den Säulen hervorschnellen können bzw. zwischen den Säulen Platz haben. Die Produzenten haben sich zudem gegen eine Chimäre wie in der Romanvorlage entschieden, weil dieses Mischwesen aus Löwe, Ziege und Schlange auf die Zuschauer lächerlich wirken könnte. Nach der Evokation von 3D-Modellen der Hydra wurde diese durch ein aufwändiges muscle- und scin-system ins Leben gerufen. Die Köpfe wurden als eigene sich streitende und gegenseitig beim Zubeißen behindernde Individuen realisiert, um zu plausibilisieren, dass Percy und seine Helfer nicht sofort aufgefressen werden. Insgesamt betrieb das Studio für eine realgetreue Inszenierung der Hydra höchsten Aufwand, sodass das Wesen zwar einerseits als glaubhaft echt erscheint, auf der anderen Seite jedoch überladen mit Action-Effekten wirkt, die zur Reizüberflutung führen und daher auf Dauer ermüden. Bei diesem Kampf muss der Zuschauer beispielsweise gleichzeitig auf zehn sich unterschiedlich bewegende Drachenköpfe,

mehrfache Feuersbrünste und riesige Wassermassen achten.

Percys Beschützer Grover kann die Hydra schließlich erst durch den Einsatz des Schlangenhaupts der Medusa als Vehikel zur Versteinerung des Monsters besiegen. Dieses Haupt der Medusa hat im Film das Antlitz von der Schauspielerin Uma Thurman, das wohl mit der Motion-Performance-Technik kreierte wurde. Dazu werden neben den Gesichtszügen auch Gestik und Mimik von Personen digitalisiert. Beim Akt der Versteinerung schreit das Medusenhaupt kurz stumm auf, wobei sowohl die Augen aufgerissen als auch die Augenbrauen nach oben gezogen werden, um wohl die Dramatik des beginnenden Aktes der Versteinerung zu steigern.

Die Inszenierung von Medusas Schlangenhaar mithilfe neuester Computertechnik lässt dieses sehr lebendig erscheinen. So bewegt sich jede einzelne Schlange in eine andere Richtung und scheint ein eigenes Individuum zu sein. Dazu wurden offensichtlich sich bewegende Schlangen mithilfe eines 3D-Modells erzeugt und anschließend realgetreu gerendert. In älteren Filmen wirken die Bewegungen von Fabelwesen eher abgehackt-stakkatohaft, weil sie mit Stop-Motion-Technik produziert wurden, als eine digitale Evokation des Fabelwesens am Computer noch nicht möglich war. Als Beispiel ist hier das Original von *Kampf der Titanen* aus den 1980er Jahren anzuführen. In diesem Film wirkt Medusa eher wie eine nachträglich ins Bild eingebaute Knetfigur.

3. Pegasus als digitaler Fluhengst mit detailreichen 3D-Schwüngen

Wie Percy hat auch sein Namensvetter Perseus seine digitalen Gad-Jets, um seinen Feinden den Garaus zu machen. So hilft ein digital

evozierter Pegasus dem gerade erwähnten Helden im Remake von *Kampf der Titanen* (Louis Leterrier, 2010). Darin zählt Perseus ein schwarzes Flügelross mit Fingerspitzengefühl, von dem die Priesterin Io sagt, dass „kein Mensch [...] je auf ihm geritten [ist]“ (Kampf, 00:36:19-00:36:22), und das am Anfang als bedrohliches Fabelwesen inszeniert wird. Dieses Pferd wurde ihm wohl von seinem Vater Zeus geschickt, damit er es als Schlachtross gegen den titanischen Kraken verwenden kann. Dadurch kommt nicht nur ein rasanter Luftkampf gegen die Tentakel des Kraken in Gang, sondern auch eine Jagd nach dem Medusenhaupt, das fliegende Harpyien entwendet haben (vgl. Kampf, 01:22:31-01:26:28). Zugleich rettet Perseus bei diesem Rundflug über eine Küste am Mittelmeer auch die Königstochter Andromeda. Um den Eindruck von Höhe und Weitläufigkeit zu vermitteln, wurde vor einem Green-Screen gedreht. Dies bedeutet, dass die Szene vor einem grünen Hintergrund abgefilmt wurde und dass im Nachhinein mithilfe digitaler Technik die Landschaft während des Rundflugs sowie ein titanischer Riesenkraken eingefügt wurden. Dies wird an einer kurzen Dokumentation auf der Plattform Youtube ersichtlich, die den Rezipienten einen Blick hinter die Kulissen des Films werfen lässt. In dieser erkennt man Perseus-Darsteller Sam Worthington, der vor grünem Hintergrund und mit Seilen befestigt auf einer Art Sattel reitet, aus dem dann durch digitale Bearbeitung Pegasus wird. Darüber hinaus ist Alexa Davalos, die Darstellerin der Andromeda, zu sehen, die an eine Holzapparatur auf einem Steinfelsen vor dem Meer gebunden ist. Als Hintergrund ist ebenfalls ein Green-Screen zu erkennen.¹² Auch diese Szene wirkt durch die Spezial-Effekte überbordend.

So muss der Zuschauer gleichzeitig die Verfolgungsjagd zwischen Perseus und den Harpyien verfolgen, während der riesige Kraken sich mit unzähligen Tentakeln aus dem Wasser erhebt, Wassermassen zum Beben bringt und Teile der Stadt Argos zerstört. Unterdessen betrachten hunderte von Anhängern einer apokalyptischen Sekte diese Spektakel, während Andromeda als Opfer vor dem Antlitz des Kraken pendelt. Dieser wird kurz darauf – wie die Hydra in der gerade erwähnten Verfilmung von *Percy Jackson* – von einem Medusenhaupt, das Perseus in der Hand hält, versteinert. Die Steinbrocken des zerfallenen Monsters stürzen wie bei einem Erdbeben ins Meer. Bei diesem dicht gedrängten Aufgebot an Effekten, die mit einer Massenszene verbunden sind, verliert man leicht den Überblick. Für diese visuellen Effekte zeichnet sich die renommierte Firma MPC-Film verantwortlich, die auch Teile von *X-Men* oder *Harry Potter* produziert hat und damit mehrere Oskars gewonnen hat.

Zuletzt sei noch ein wichtiger Unterschied zur Standardversion des Mythos festgemacht: Im Film *Kampf der Titanen* springt die Figur des Pegasus nicht aus dem Rumpf der Medusa wie in der ovidischen Version, worauf Preusser verweist: „Wir [...] erblicken den Pegasus, das geflügelte Pferd, das im Film als Geschenk der Göttin Io an Perseus erscheint, nicht dem Körper der erschlagenen Medusa entspringt, wie der Mythos erzählt.“¹³

Zu ergänzen ist, dass das geflügelte Pferd Pegasus hier Perseus nicht von Io, sondern von Zeus geschenkt wird, der trotz des Streits mit seinem Sohn immer ein wachsames Auge auf ihn hat und ihm am Ende seiner Abenteuer offenbart, dass er ihm das magische Schwert und Pegasus zu seiner Verteidigung geschickt hat (vgl. Kampf, 01:13:35-01:14:10). Diese

Gestaltung betont den göttlichen Beistand und bereitet die Bekehrung des Perseus vom Ungläubigen zum Gläubigen vor. In der Standardversion von Ovid (*Metamorphosen* 5,256-5,259) erhält nicht Perseus, sondern der Heros Bellerophon das Flügelpferd von Poseidon, damit er das Monster der Chimäre unschädlich machen kann.

Auch in der Fortsetzung *Zorn der Titanen* dient derselbe Pegasus einerseits als tierisches Vehikel, um Perseus am Anfang des Films in den Norden von Argos zu transportieren, wo Königin Andromeda eine Schlachtordnung aufstellt (vgl. Zorn, 01:19:39-01:21:33). Andererseits fungiert Pegasus als Schlachtross für Angriffe aus der Luft. So transportiert es den Heros direkt in den Schlund des böartigen Kronos, sodass Perseus den sogenannten göttlichen Speer von Trium, eine besondere Kombination aus göttlichen Waffen, in das Innere des Monsters schleudern und somit dessen Existenz beenden kann (vgl. Zorn, 01:17:47-01:21:13). Perseus bemächtigt sich in diesen beiden Filmen entgegen der Standardversion des männlichen Flügelpferdes. In der gerade genannten Version bei Ovid erhält Perseus nur die Flügelschuhe des Hermes, um die Medusa zu besiegen, aber kein fliegendes Pferd. Die Filmemacher geben wohl gegenüber den Flügelschuhen dem geflügelten Pferd den Vorzug, weil sich dadurch ergiebiger Action-Szenen im Sinne dieser actionreichen Fantasy-Verfilmungen generieren lassen. Zudem kann durch neueste digitale Technik ein möglichst realistisches Flügelpferd kreierte werden, an dessen Schwingen sich jede einzelne Feder bei Luftzügen detailgetreu bewegt (vgl. Kampf, 00:35:49-00:36:11). Interessant ist hierbei, dass Pegasus in diesem Zweiteiler – wie bereits oben gesagt – als ein von Zeus gesandtes Geschenk

funktionalisiert wird. Somit siegt Perseus in beiden Endkämpfen gegen den riesigen Kraken und danach gegen den überdimensionalen Kronos nur mit Gottes Hilfe gegen das Böse. Dadurch eröffnen die Filme die christliche resp. monotheistische Lesart, dass man nur durch die Unterstützung von Gott gegen das Böse siegen kann.

4. Polyphem als mechatronischer Superroboter im Schottenrock

Auch in der Verfilmung des Romans *Percy Jackson. Im Bann des Zyklopen* triumphiert Percy nicht ohne Beistand gegen archaische Mächte. Darin brechen Percy, Annabeth und Tyson zur Zyklopeninsel auf, um dem Riesen das goldene Vlies zu stehlen und um Grover zu befreien. Ares' Tochter Clarisse schließt sich im Gegensatz zum Roman der Truppe als Helferfigur an und muss nicht aus den Händen von Polyphem befreit werden. Dadurch ist die Truppe um eine weibliche Identifikationsfigur reicher. Mit dem Vlies möchten sie wie im Roman einen magischen Baum, der ihr Trainingscamp durch einen unsichtbaren Schutzwall gegen Feinde abschirmt, heilen. Im Film bewohnt der Zyklop eine Höhle in einer stillgelegten Achterbahn, die sich auf der Insel der Zauberin Circe, welche dort einen Freizeitpark errichtet hat, befindet. Da Polyphem – wie Tyson berichtet – bei der Eröffnung des Parks einige Besucher verspeist hat, ist der Park mittlerweile stillgelegt und dient als gruseliges Setting (vgl. Percy Film 2, 01:09:50-01:10:05). Um zur Höhle des Polyphem zu gelangen, müssen sich die Halbgötter in das Innere einer düsteren Achterbahn namens „Sturz in den Tod“ (Percy Film 2, 01:10:46) begeben. Mit einer langsamen Gondel werden sie auf verrosteten Gleisen in den Schlund der höhlenartig konzipierten

Achterbahn gebracht. Nachdem sie in das Innere transportiert worden sind, entdecken Percy und seine Freunde viele Totenschädel von Satyrn, die auf Pflöcken aufgespießt sind, und heruntergekommene Dekoration von Jahrmarktständen. Clarisse sieht beim Betreten der Höhle zudem einen Felsblock und erwähnt, dass Polyphem einst Odysseus auf seinem Heimweg mit einem Felsblock in seiner Höhle eingesperrt habe (vgl. Percy Film 2, 01:11:59-01:12:06). Dies weckt die Erwartungshaltung, dass bald ein Riese auftauchen wird. Sobald die Halbgötter in der Höhle sind, wirft Polyphem mit Einrichtungsgegenständen um sich, da er riesigen Hunger hat und bereits seine komplette Schafsherde verspeist hat. Satyr Grover, der sich als ‚Zyklopen-Kammerzofe‘ (vgl. Percy Film 2, 01:13:18) mit einem künstlichen Riesenauge auf der Stirn, verkleidet hat, versucht ihn zu besänftigen. Der dümmliche und aufgrund seiner Augenverletzung, die ihm einst von Odysseus zugefügt wurde, kurzsichtige Zyklop durchschaut die plakative Verkleidung nicht. Nach einem erfolgreichen Versuch von Percy, dem Zyklopen, der Rastafari-Locken am Kopf trägt und mit einem Kilt bekleidet ist, das goldene Vlies von seinem Rücken zu stehlen, verfolgt das wild gewordene Monster die Freunde durch die gesamte Höhle. Dabei schleudert er Percy über einen Tisch, schlägt dessen Bruder Tyson in hohem Bogen zu Boden und spuckt Clarisse brüllend an. Dabei ruft er den Halbgöttern folgendes nach: „Hinterhältige Brut, ich reiße euch in Stücke“ (Percy Film 2, 01:15:57-01:16:30)! Der Satyr Grover lässt danach einen riesigen Kronleuchter aus Eisen auf den Zyklopen hinabfallen, indem er mit seinen Bocksfüßen ein Seil lockert. Dadurch wird der Zyklop für eine kurze Zeit unschädlich gemacht, sodass die Halbgötter

das Fell aus der Höhle bringen können. Am Ende stürmen die Helden aus der Höhle, die Tyson im letzten Moment mit dem Felsblock verschließt, der sich beim Höhleneingang befindet, indem er dessen Stütze löst. Auf diese Weise wird der Zyklop Polyphem so in seine eigene Höhle eingeschlossen, wie er selbst einst Odysseus und seine Gefährten eingesperrt hat. Wutentbrannt brüllt er aus der verschlossenen Höhle und befiehlt den Halbgöttern, zurückzukommen (vgl. Percy Film 2, 01:10:18-01:16:30). Diese Änderung ist als Umdrehung des Polyphem-Mythos bei Homer (*Odyssee* 9,105-566) und Ovid (*Metamorphosen* 13,755-779) anzusehen. Der Zyklop wird hier im Gegensatz zu den Fabelwesen in den beiden anderen, gerade besprochenen Filmen nicht mithilfe digitaler Technik ins Leben gerufen, sondern durch ein sehr realistisch wirkendes Kostüm. Besonders lebendig erscheint das Gesicht von Polyphem, dessen Augen und Mund mithilfe einer Fernsteuerung bewegt werden können. In einem Video auf der Plattform Youtube wird im Rahmen eines Blicks hinter die Kulissen gezeigt, wie das Gesicht funktioniert.¹⁴ Es ist wider Erwarten nicht digital inszeniert, sondern mittels eines *animatronic head*, das bedeutet, dass der Kopf und Teile des Gesichts, wie z.B. Auge, Augenbraue, Nase und Mund, z. B. per Fernbedienung gesteuert werden können. Dafür wurde das renommierte Studio *Amalgamated Dynamics inc.* beauftragt, das – wie die beiden vorher erwähnten Studios mit Oscars prämiert worden ist und für die späteren Teile der *Alien*-Reihe die Menschen tötenden Monster, die ursprünglich von H. R. Giger kreiert wurden, animierte und für *Starship Troopers* die unansehnlichen, käferartigen *bugs* kreiert hat. In dieser Szene werden offensichtlich nur die zerberstenden

Felsen, die Polyphem bei der Verfolgung der Protagonisten zerstört, mit digitaler Technik inszeniert. Die Szene wirkt weniger überladen als die beiden vorher beschriebenen Szenen, jedoch ähnlich actionreich.

Unverändert im Vergleich zu Ovid und Homer bleibt, dass der Zyklop ein primitiver und einäugiger Schafshirte ist, der jedoch im Gegensatz zur Standardversion aus Gier bereits alle seine Tiere verspeist hat. Zudem wird er im Film wie ein grobschlächtiger Schotte mit Tätowierungen im Gesicht, die an indigene Kulturen erinnern, inszeniert. Indem die Helden den Zyklophen am Ende der Episode in seine eigene Höhle einschließen, rächen sie sich für dessen Verbrechen an Odysseus. Durch diese Veränderung resp. Fortsetzung der Standardversion können die Halbgötter den Zyklophen abschütteln und führen ihm direkt vor Augen, wie hinterhältig es ist, eingesperrt zu werden. Auch das Auffressen von Gefährten des Helden wird nicht explizit dargestellt: Hier erzählt Tyson den Helden auf dem Weg zur Insel, dass der Zyklop bereits viele Menschen verspeist hat. Dadurch kann der Zyklop dennoch als hochgefährlich und archaisch inszeniert werden, ohne dass das Geschehen in diesem Kinder- und Jugendmedium zu brutal wird.

5. (Zwischen-)Fazit: Kostspielige Spezialeffekte zur Generierung von leerer Action

Als Fazit lässt sich konstatieren, dass mythologische Hybridwesen seit dem Boom der digitalen und mechatronischen Technik im Film um die Zeit des Millenniums sehr aufwändig und realistisch inszeniert werden. Sie wirken daher weniger ‚gemacht‘ als die Fabelwesen aus den 80er Jahren, die in Stop-Motion-Technik entstanden sind. Jedoch werden diese Effekte

nicht sparsam, sondern überbordend eingesetzt. So reiht man meist nach dem Vorbild von Computerspielen Kampf an Kampf zur Evokation von Action aneinander, um die Fabelwesen als Antagonisten oder Helferfiguren in den Plot zu integrieren. Dabei arbeiten die Special-Effect-Studios, die extra zur aufwändigen Gestaltung der Fabelwesen von den Produzenten hinzugezogen werden, was enorme zusätzliche Kosten in Millionenhöhe verursacht, mit viel Detailtreue: Auf diese Weise erkennt man an der Haut der Hydra einzelne glänzende Schlangenschuppen, am Flügel des Pegasus wehende Federn, am Kopf der Medusa sich selbstständig bewegende Schlangen und bei Polyphem ein vom Einstich des Pfahls des Odysseus gerötetes Auge, das beweglich ist. Darüber hinaus ist zu konstatieren, dass die digitale Evokation von Fabelwesen offensichtlich noch aufwändiger ist als die Umsetzung durch einen Roboter. Nur so ist es zu erklären, dass humanoide Monster wie der Zyklop durch Robotik inszeniert werden, während tierische Fabelwesen wie Pegasus, der Kraken oder die Hydra durch digitale Technik ins Leben gerufen werden. Das Auftauchen von Fabelwesen wird jedoch häufig durch Rauch, Wasser oder Feuer begleitet, um dem Geschehen mehr Dramatik zu verleihen. Auf diese Weise werden viele Szenen ausgestaltet und im Laufe der Queste der Protagonisten mehrere Stationen mit Kämpfen gegen Fabelwesen linear sequenziell gestaltet. Dadurch entsteht neben der vorhersehbaren Kontinuität eine Reizüberflutung, die aufgrund des hohen Grads an Explizitheit jedes Potenzial für Kino im Kopf,¹⁵ wie es in den prototypischen Textstellen von Ovids Metamorphosen angelegt ist, zerstört, sodass die aufwändige technische Inszenierung der Hybridwesen eher einem funktionslosen Feu-

erwerk und einer actiongeladenen Kampforie als einer sinnvollen narrativen Einbettung in den Plot gleicht. Dies unterstreicht auch Zwick: „Aber die spannenden Ausgangskonstellationen werden meist zerrieben im Gewitter der digitalen Effekte, die nach einer Weile mehr Langeweile als Spannung verbreiten.“¹⁶

Dieses negative Potenzial zur Überinszenierung in Special-Effekt-Blockbustern a la *The Matrix* (Wachowski und Wachowski 1999) konstatiert auch Kluge 2005:

„Das Innovationspotenzial der neuen digitalen Medien kann sich in den Grenzziehungen des klassischen Kinofilms nicht wirklich entfalten. Es führt hier im besten Falle zu neuen, vielleicht wirtschaftlich interessanten Distributionsformen oder zu einer weiteren Perfektionierung von Spezialeffekten – zu Effekten, welche schließlich als ‚Images beyond Imagination‘ sogar die Entzauberung des Kinoerlebnisses bewirken können. Denn seitdem in der ‚Matrix‘ des digitalen Rasterbildes alles nur Vorstellbare denkbar und mit Hilfe des Computers auch machbar wurde, wurde zugleich das Geheimnis der lebenden Bilder enttarnt: Die ‚berechenbar‘ gewordene Bildermagie erscheint auf den Screens als ein Widerspruch in sich.“¹⁷

In Bezug auf die Dosierung von digitalen Effekten würde den Entwicklern aktueller Blockbuster eindeutig das Credo „Weniger ist mehr!“ helfen. Doch gerade die Absicht, die mythischen Stoffe als 3D-Produktionen umzusetzen, wirkt dem entgegen. Denn es müssen wohl aus Sicht der Produzenten genügend 3D-Effekte vorhanden sein, damit sich eine derartig kostspielige Produktion auch lohnt. Aus diesem Grund ist offensichtlich noch kein Ende an überbordenden Effekten in Sicht, zumal die von den Produzenten intendierte jugendliche Zielgruppe auch durch ihre Computerspielerfahrung z. T. daran gewöhnt ist. In welcher guten Erinnerung behält man

in diesem Zusammenhang mythoshaltige Verfilmungen um die Zeit des Millenniums, die Spezialeffekte wohl dosiert einsetzen und die die Überwindung mythischer Fabelwesen nicht auf actionreiche Verfolgungsjagden mit Zerstörungssorgien reduzieren: Zu nennen wären hier die von der Kritik positiv aufgenommenen Verfilmungen *Die Abenteuer des Odysseus* (Michalkow-Kontschalowski 1997) mit Armand Assante oder *Jason und der Kampf um das Goldene Vlies* (Willing 2001) mit Dennis Hopper.

6. Rezeptionsmodi digitaler Technik durch Schülerinnen und Schüler

Im Anschluss stellt sich nun die Frage, auf welche Weise derartige Spezialeffekte, wie sie in den beiden gerade thematisierten Teilen von *Percy Jackson* verwendet werden, bei Schülerinnen und Schülern ankommen. Hierbei wurde am Ende des Schuljahres 2017/18 mit einer siebten Klasse (Schülerzahl = 30) Aktualisierungen der griechisch-römischen Mythologie thematisiert. Hierbei teilte die Lehrkraft den Schülern einen Fragebogen zum Thema „Modernisierungen des Mythos in *Percy Jackson*“ aus und zeigte im Anschluss einschlägige Teile des ersten und zweiten Teils der *Percy-Jackson-Reihe* (jeweils ca. 40 Minuten), um den Schülern einen tiefer gehenden Eindruck der Verfilmungen zu vermitteln. Danach wurden die Ergebnisse im Plenum gebündelt und die Eindrücke der Schüler eingeordnet und reflektiert. Die Schülerinnen und Schüler sollten mithilfe des Fragebogens auf die neuen Möglichkeiten der Darstellung von Göttern, Helden und Mischwesen aufmerksam gemacht werden und lernten so „weitere Gestalten aus Mythos und Geschichte“¹⁸ kennen, wie im aktuellen Lehrplan für die 7. Klasse im achtjährigen

Gymnasium gefordert wird. Im Folgenden werden in erster Linie die häufigsten Antworten vorgestellt: Bei der ersten Frage „Erläutere, auf welche Weise die griechischen Götter modernisiert werden.“, haben 25% der Schüler geschrieben, dass sie einerseits normale Berufe ausüben und sich wie normale Menschen geben, aber andererseits Superkräfte haben. Wenige andere haben wiederum bemerkt, dass die Götter nur als Kraft dargestellt werden, die den jugendlichen Helden immer wieder nicht persönlich, sondern durch Hilfsmittel helfen, die dann Special-Effekte wie eine Explosion oder eine Reise auf einer Welle auslösen. Bei der Wirkung reicht das Spektrum an Antworten von „Mega!“ über „macht den Film spannender und man kann die Geschichte gut verfolgen“ bis zu „unlogisch, da andere Menschen deren Superkräfte bemerken würden“. Bei der Frage nach der Modernisierung der Halbgötter wie z. B. Perseus haben 33% der Schüler geantwortet, dass sie wie „einfache Schüler“ inszeniert werden und so könne der Film eine Bindung zu den Zuschauern aufbauen. Zudem würde die realistische Wirkung dadurch verstärkt, dass die Halbgötter in echten Städten lebten. Außerdem gehen 15% der Schüler auf die übernatürlichen Fähigkeiten der Halbgötter ein und sie verweisen auf die Computertricks, die damit in Verbindung stehen. Ein wohl eher gemüthlicher Schüler bringt es auf den Punkt: „Man möchte zum Teil auch solche Sachen können. Aber auch wieder nicht, weil das sonst zu viel Stress wäre.“ Eine andere Schülerin hält die Effekte für verwirrend. Bei der vorletzten Frage nach der Modernisierung von Fabelwesen haben 40% der Schüler bemerkt, dass Monster wie Medusa durch Animationen sehr detailliert ausgestaltet sind und teilweise noch mehr Eigenschaften als im Mythos haben.

Dabei nennen einige Schüler auch mediale Fachbegriffe wie 3D-Effekte, Animationen, Special-Effekte und kommen zu dem Ergebnis, dass man sich dadurch die „fiktive Film-Welt besser vorstellen kann“. Durch diese kleine Mini-Sequenz von vier Unterrichtsstunden erfuhren die Schüler also nicht nur, dass antike Mythen immer wieder neu interpretiert werden und damit hochaktuell sind, sondern auch, dass digitale filmische Mittel dazu beitragen, die Augen der Zuschauer zu täuschen, um möglichst große Authentizität/ Realität zu suggerieren, obwohl die Spezialeffekte allesamt künstlich generiert wurden. In diesem Zusammenhang finden zwei Drittel der Schüler, dass die Ungeheuer „sehr echt und real wirken, sodass sie in der heutigen Zeit viel bedrohlicher erscheinen“. Am Ende wurde der Fragebogen durch eine Frage nach möglichen Gründen für die vielen Modernisierungen abgerundet. Hierbei antworteten über 80% der Schüler, dass sich auf diese Weise auch die Jugend für die antike Mythologie interessiere und dass somit das Verständnis in Bezug auf die Mythen erleichtert wird: „Ich denke, damit man auch die heutige Generation von der griechischen Mythologie überzeugen kann und zeigen kann, wie ‚cool‘ die Götter und Wesen eigentlich sind.“

Literatur:

- Abraham, U. (2012): *Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule*, Berlin.
- Clarke, J. (2015): *Gender Roles, Time and Initiation in Pan's Labyrinth and the Homeric Hymn to Demeter*, in: *New Voices in Classical Reception Studies*, Heft 10, S. 42-55.
- Fondermann, P. (2008): *Kino im Kopf. Zur Visualisierung des Mythos in den „Metamorphosen“ Ovids*, Göttingen.
- Goltz, A. (2005): *Odyssee-Rezeption im Film – Moralische Normen und Konflikte in Epos und*

Adaption, in: A. Luther (Hrsg.), *Odyssee-Rezeptionen*, Frankfurt a. M., S. 109-124.

- Kluge, F. (2005): *Film, Video und Neue Medien*, in: H. Schleicher & A. Urban (Hrsg.), *Filme machen. Technik. Gestaltung. Kunst. Klassisch und digital*, Frankfurt am Main, S. 422-452.
- Janka, M. & Stierstorfer M. (2015): *Von Arkadien über New York ins Labyrinth des Minotaurus: Mythologische Orte in Ovids Metamorphosen und aktueller Kinder- und Jugendliteratur*, Gymnasium, Heft 1, S. 1-44.
- Preusser, H.-P. (2013): *Mythos als Meta- und Konnotationsnarrativ – Antikenrezeption und Popkultur im Kino seit dem Jahr 2000*, in: B. Krüger & H.-Ch. Stillmark (Hrsg.), *Mythos und Kulturtransfer. Neue Figurationen in Literatur, Kunst und modernen Medien*, Bielefeld, S. 61-106.
- Richter, K. (2006): *Geschichten aus der griechischen Mythologie. Klassisches Bildungsgut, Abenteuerliteratur oder Action-Stoffe der Spaßgesellschaft?* in: K. Franz & F.-J. Payrhuber (Hrsg.), *Odysseus, Robinson und Co. Vom Klassiker zum Kinder- und Jugendbuch*, Baltmannsweiler, S. 1-13.
- Wieber, A. (2002): *Hauptsache Helden? Zwischen Eskapismus und Identifikation – Zur Funktionalisierung der Antike im aktuellen Film*, in: M. Korenjak & K. Töchterle (Hrsg.), *Pontes II. Antike im Film*, Innsbruck, S. 13-25.
- Zwick, R. (2013): *Metamorphosen. Antike Gottheiten im Film*, in: *Zur Debatte. Sonderheft zur Ausgabe 4*, S. 15-16.
- Zwick, R. (2017): *Zeus & Co. im Cineplex: Zur Wiederkehr griechischer Götter im Kino der Gegenwart*, in: M. Janka & M. Stierstorfer (Hrsg.): *Verjüngte Antike. Griechisch-römische Mythologie und Historie in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien*, Heidelberg, S. 247-264.
- http://www.isb-gym8-lehrplan.de/content/3.1.neu/g8.de/id_26293.html [09.10.18].

Anmerkungen:

- 1) Zwick 2013, S. 15.
- 2) Zwick 2013, S. 16.
- 3) Goltz 2005, S. 111.
- 4) Wieber 2002, S. 13f.
- 5) Vgl. Wieber 2002, S. 13.
- 6) Abraham 2012, S. 66.

- 7) Vgl. Richter 2006, S. 1.
- 8) Zur Funktionalisierung der mythologischen Settings in Ovids Metamorphosen im Vergleich zur postmodernen Fantasy und Phantastik sei auf den Artikel von Janka und Stierstorfer 2015 verwiesen.
- 9) Vgl. Zwick 2017, S: 247-249.
- 10) Vgl. Clarke 2010, S. 45.
- 11) <https://www.youtube.com/watch?v=7k8Th-b83uF0> [21.08.18].
- 12) https://www.youtube.com/watch?v=FwEUXeh_ka0 [22.08.18].
- 13) Preusser 2013, S. 84.
- 14) <https://www.youtube.com/watch?v=W60PZ5D-fvP0> [02.09.18].
- 15) Fondermann betont zurecht, dass bei Ovid phantastische Elemente wie z. B. unterschiedlichste abnorme Hybrid- und Fabelwesen im Vordergrund stehen. Damit geht auch eine detailgenaue Beschreibung dieser Figuren einher. Er betitelt diese Narratologie treffend als „Imaginationsstimulanzen“ (vgl. Fondermann 2008, S. 44-56).
- 16) Zwick 2013, S. 16.
- 17) Kluge 2005, S. 423.
- 18) http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserver/3.1.neu/g8.de/id_26293.html [09.10.18].

MICHAEL STIERSTORFER

Einsprachiger Lateinunterricht – Ein Gegenmodell zur derzeitigen Ausrichtung unseres Faches

Der Lateinunterricht in Deutschland beruht auf einer Illusion. Sie besteht in der von Grund auf falschen Annahme, man könne eine Sprache erlernen, ohne sie zu sprechen. Die lateinische Grammatik wird den Schülerinnen und Schülern als Regelwerk und Baukastensystem präsentiert, welches es sich über Formentabellen einzuprägen gilt, um anschließend Lehrbuchtexte unter Zuhilfenahme von Vokabelverzeichnissen ins Deutsche zu übersetzen. Dass dieses einer jeden Sprache vollkommen wesensfremde Vorgehen kaum Erfolge zu verzeichnen hat, liegt auf der Hand: Kaum eine Schülerin oder ein Schüler ist am Ende der fast vierjährigen „Spracherwerbsphase“ in der Lage, auch nur einen einzigen Satz eines lateinischen Schriftstellers ohne Wörterbuch oder andere Hilfsmittel zu verstehen.¹ An den Universitäten ist die Lage nicht viel besser. Viele Professorinnen und Professoren sowie Lehrbeauftragte wünschen und erwarten von ihren Studierenden, dass sie

umfangreiche lateinische Texte im Original lesen können, doch die meisten Studierenden können kaum die wöchentlichen Pensen zur Vorbereitung auf die nächste Seminarsitzung bewältigen, geschweige denn darüber hinaus noch im Selbststudium Lektüre betreiben. Der Grund dafür ist klar: Der gymnasiale Lateinunterricht hat sie nicht annähernd dazu in die Lage versetzt, lateinische Texte lesen zu können. Ein echter Spracherwerb hat nicht stattgefunden. Dies kann man nicht mehr als Krise oder Herausforderung bezeichnen. Man sollte das Kind schon beim Namen nennen: Unser Fach hat versagt. Man stelle sich einmal vor, ein Englischschüler oder -schülerin wäre nach vier Lernjahren nicht in der Lage, einen einzigen englischen Satz zu verstehen: Man würde einem solchen Unterricht sofort jegliche Daseinsberechtigung absprechen, und dies zu Recht.² Anstatt dass wir Lateinlehrkräfte uns nun aber dieses Versagen eingestehen, versuchen wir es zu relativieren, indem wir als