

Kopfkino bei Ovid – Einführung am Beispiel der Invidia-Episode (Met. 2, 760-832)

Aglauros, eine Priesterin der Göttin Minerva, hat einen Befehl ihrer himmlischen Herrin missachtet. Dann erweist sich Aglauros auch noch als habgierig: Denn als sich Merkur in ihre Schwester Herse verliebt, fordert sie von dem Gott reichen Lohn dafür, dass sie ihm den Zugang zur Schwester ermöglicht. Nun hat Minerva genug: Sie möchte ihre Dienerin Aglauros bestrafen. Dazu macht sich die Göttin auf den Weg zu Invidia, der personifizierten Gestalt der Missgunst oder des Neides, auf: Diese soll die Priesterin im Auftrag Minervas mit ihrem zersetzenden Gift des Neids infizieren.

760 Protinus Invidiae nigro squalentia tabo
tecta petit; domus est imis in vallibus huius
3 abdita, sole carens, non ulli pervia vento,
763 tristis et ignavi plenissima frigoris et quae
igne vacet semper, caligine semper abundet.
6 Huc ubi pervenit belli metuenda virago,
766 constitit ante domum (neque enim succedere tectis
fas habet) et postes extrema cuspidē pulsāt.
9 Concussae patuere fores. Videt intus edentem
769 vipereas carnes, vitiorum alimenta suorum,
Invidiam visaque oculos avertit; at illa
12 surgit humo pigre semesarumque relinquit
772 corpora serpentum passuque incedit inerti,
utque deam vidit formaque armisque decoram,
15 ingemuit vultumque ima ad suspiria duxit.
775 Pallor in ore sedet, macies in corpore toto,
nusquam recta acies, livent rubigine dentes,
18 pectora felle virent, lingua est suffusa veneno.
778 Risus abest, nisi quem visi movere dolores,
nec fruitur somno vigilacibus excita curis,
21 sed videt ingratos intabescitque videndo
781 successus hominum carpitque et carpitur una
suppliciumque suum est. Quamvis tamen oderat illam,
24 talibus adfata est breviter Tritonia dictis:
784 „Infice tabe tua natarum Cecropis unam.
Sic opus est; Aglauros ea est.“ Haud plura locuta
27 fugit et impressa tellurem reppulit hasta.
787 Illa deam obliquo fugientem lumine cernens
murmur parva dedit successurumque Minervam
30 indoluit, baculumque capit, quod spinea totum
790 vincula cingebant, adopertaque nubibus atris,
quacumque ingreditur, florentia proterit arva
33 exuritque herbas et summa cacumina carpit

Sogleich macht sie (Minerva) sich auf zum Haus der Missgunst, das von schwarzem Eiter strotzt. Ihr Haus liegt in der Tiefe eines Tals versteckt, ohne einen Sonnenstrahl, kein Wind weht hindurch, öde ist es und erfüllt von starrem Frost, und ohne je ein Feuer, Nebel braut sich dort immer reichlich zusammen. Sobald hierher die Heldenjungfrau gelangt war, die man im Kriege fürchten muss, blieb sie stehen vor dem Haus (denn unter das Dach zu treten, hat sie kein Recht) und pocht an die Türpfosten mit der Spitze ihres Speeres. – Von dem Stoß sprangen die Türflügel auf: Drinnen sieht sie Invidia, wie sie Vipernfleisch isst, Nahrung für ihre Laster, und wendet ihre Augen von deren Anblick ab, doch jene erhebt sich träge vom Boden, lässt die Körper der halbgegessenen Schlangen liegen und kommt mit tragem Schritt daher, und sobald sie die Göttin erblickt hatte, schön an Gestalt und Waffen, ächzte sie auf und verzog ihre Miene mit tiefem Stöhnen. Bleich ist ihr Antlitz, abgemagert ihr ganzer Körper, ihr Blick in keiner Richtung gerade, dunkel sind die Zähne vom Faulen, die Brust trieft grün von Galle, ihre Zunge ist von Gift unterlaufen. Lachen liegt ihr fern, es sei denn, sie sieht, wie Schmerzen andere quälen, und sie kommt nicht in den Genuss von Schlaf, weil aufregende Sorgen sie wachhalten, sondern sie sieht nur die Erfolge der Menschen, die sie nicht mag, verzehrt sich bei deren Anblick, zerfleischt zugleich sich und andere und ist ihre eigene Strafe. – Obwohl sie sie verabscheute, sprach Tritonia¹ sie kurz mit folgenden Worten an: „Infiziere mit deinem Gift eine der Töchter des Cecrops². So soll es sein; es ist Aglauros.“ Ohne noch mehr zu sagen, ergriff sie die Flucht und stieß sich mit ihrem Speer von der Erde ab. Als jene mit schiefem Blick der fliehenden Göttin nachsah, murrte sie leise, und es schmerzte sie, dass Minerva Erfolg haben würde, und sie nahm ihren Stab, den Dornenranken ganz und gar umgaben; gehüllt in schwarze Wolken, zertritt sie, wo sie geht, die blühenden Lande und verbrennt das Gras, rupft die Blütenköpfe ab

¹ Tritonia: anderer Name für Minerva/Athene

² Cecrops, König von Athen ist der Vater von Aglauros, Herse (in die sich Merkur verliebt) und einer weiteren Tochter.

<https://lehrerfortbildung-bw.de>

793 adflatuque suo populos urbesque domosque
polluit et tandem Tritonida conspicit arcem
36 ingeniis opibusque et festa pace virentem
796 vixque tenet lacrimas, quia nil lacrimabile cernit.
Sed postquam thalamos intravit Cecrope natae,
39 iussa facit pectusque manu ferrugine tincta
799 tangit et hamatis praecordia sentibus inplet
inspiratque nocens virus piceumque per ossa
42 dissipat et medio spargit pulmone venenum.
802 Neve mali causae spatium per latius errent,
germanam ante oculos fortunatumque sororis
45 coniugium pulchraque deum sub imagine ponit
805 cunctaque magna facit; quibus inritata dolore
Cecropis occulto mordetur et anxia nocte
48 anxia luce gemit lentaque miserrima tabe
808 liquitur, et glacies incerto saucia sole,
feliciasque bonis non lenius uritur Herses,
51 quam cum spinosis ignis supponitur herbis,
811 quae neque dant flammam lentoque vapore cremantur.
Saepe mori voluit, ne quicquam tale videret,
54 saepe velut crimen rigido narrare parenti;
814 denique in adverso venientem limine sedit
exclusura deum. Cui blandimenta precesque
57 verbaque iactanti mitissima 'desine!' dixit,
817 „hinc ego me non sum nisi te motura repulso.“
„Stemus“ ait „pacto“ velox Cyllenius „isto!“
60 Caelestique fores virga patefecit. At illi
820 surgere conanti partes, quascumque sedendo
flectimur, ignava nequeunt gravitate moveri
63 Illa quidem pugnat recto se attollere trunco,
823 sed genuum iunctura riget, frigusque per ungues
labitur, et pallent amisso sanguine venae;
66 utque malum late solet inmedicabile cancer
826 serpere et inlaesas vitiatas addere partes,
sic letalis hiems paulatim in pectora venit
69 vitalesque vias et respiramina clausit,
829 nec conata loqui est: nec, si conata fuisset,
voci habebat iter; saxum iam colla tenebat, oraque
72 duruerant, signumque exsangue sedebat;
832 nec lapis albus erat: sua mens infecerat illam.

und verpestet mit ihrem Hauch Völker, Städte und Häuser;
und schließlich erblickt sie die Burg von Athen,
wie sie blüht von Kunst, von Schätzen und in festlichem Frieden, und
kann kaum die Tränen zurückhalten, weil sie nichts sieht, worüber man
Tränen vergießen könnte. Aber nachdem sie die Schlafkammer der
Cecrops-Tochter betreten hat, erfüllt sie den Befehl und berührt ihre
Brust mit der rostgefärbten Hand und erfüllt ihr das Herz mit hakigen
Dornen, haucht ihr schädliche Pest ein und verstreut pechschwarzes Gift
bis ins Mark und gießt es ihr mitten in die Lunge.
Und damit ihr nicht länger die Ursachen des Übels unklar sind,
stellt sie ihr die glückliche Verbindung der Schwester vor Augen
und den Gott in seiner schönen Erscheinung und lässt alles prächtig
erscheinen; dadurch gereizt verzehrt sich
die Cecrops-Tochter am verborgenen Schmerz und voll Sorge bei Nacht,
voll Sorge bei Tag seufzt sie und schwindet in elendster Seuche
dahin, und (wie) Eis, verzehrt von unbeständiger Sonne;
nicht weniger wird sie durch das Glück der seligen Herse verbrannt,
als wenn man Feuer an dorniges Gras legt, das weder Flammen
hervorschlagen lässt noch durch leises Schwelen verbrannt wird.
Oft wollte sie sterben, um all solches nicht mehr zu sehen,
oft wollte sie es ihrem strengen Vater erzählen wie ein Vergehen;
schließlich setzte sie sich auf die Schwelle, um den Gott feindlich
auszusperren. Auch als er schmeichelnde Bitten und ganz sanfte Worte
zu ihr sprach, sagte sie: „Hör auf! Ich werde mich nicht von der Stelle
rühren – es sei denn, du bist vertrieben.“
„Lass uns bei dieser Vereinbarung bleiben!“ sagte der schnelle Cyllenier.¹
Und mit seinem himmlischen Stab öffnete er die Tür. Doch als diese
versucht aufzustehen, lassen sich die Glieder, die wir beim Sitzen
biegen, träge von Schwere nicht mehr bewegen.
Sie ringt natürlich darum, sich mit aufrechtem Rumpf zu erheben,
aber das Kniegelenk ist steif, und Frost kriecht durch die Zehennägel,
und die Venen sind bleich, weil das Blut gewichen ist.
So wie ein schlimmer unheilbarer Krebs sich gerne einschleicht
und Teile, die erst nicht betroffen sind, unter die schon angegriffenen
einreicht, so kam tödlicher Winter allmählich in die Brust
und verschloss die lebenswichtigen Bahnen und die Atemwege.
Und schon versuchte sie nicht mehr zu sprechen – und, hätte sie es
versucht, sie hatte keine Bahn mehr für die Stimme; schon umfing Stein
ihren Hals, das Gesicht war verhärtet; als blutleere Statue saß sie da;
aber der Stein war nicht weiß – ihre Gesinnung hatte sie verfärbt².

Übersetzung: Matthias Peppel

¹ Cyllenier: anderer Name für Merkur/Hermes.

² Traditionell gilt der Neid als blassgrün oder auch -gelb (vgl. unsere Redensart: „Jemand wird blass/grün/gelb vor Neid.“)

1. KINO im Kopf: Wer sieht? – Der *point of view* – zu VV 9-37:

Als Minerva mit ihrem Speer an die Türe pocht, fliegen die Türflügel auf: Es kommt zur Begegnung der Gottheit mit Invidia:

- a. Zeige, an welchen Stellen im Folgenden die Blickrichtung/der *point of view* wechselt. Stell dir zu diesem Zweck vor, du müsstest die Szene verfilmen, und bestimme, an welchen Stellen die Kameraeinstellung sich ändert und wo ein Filmschnitt gesetzt werden muss.

LÖSUNGEN KURSIV

- Die gleiche Szene müsste aus drei Blickwinkeln gedreht werden:
 1. *point of view* der Minerva auf Invidia, wie sie die Vipern verzehrt - **SCHNITT**
 2. *point of view* der Invidia (POV) auf die prächtig bewaffnete und göttlich-schöne, Minerva - **SCHNITT**
 3. ‚neutrale‘ Kameraeinstellung auf das abstoßende Äußere der Invidia, das von der Kamera nach und nach ‚abgetastet‘ wird:
 - *close-up*: stöhnendes und bleiches Gesicht, schielender und müder sowie gequälter Blick, giftunterlaufene Zunge, faulende Zähne
 - Halbtotale: magerer Körper und von Galle triefende Brust - **SCHNITT**
 4. *point of view* der Invidia auf Minerva, die erst ihren Auftrag ausspricht und dann fluchtartig abfliegt und in der Ferne entschwindet

Bereits an dieser Stelle sollte von der LP im UG mit den SuS thematisiert werden, dass in einer Erzählung, anders als in einem Film, auch weitere Empfindungen und innere Zustände und Gefühle einer Figur direkt (und nicht nur visuell vermittelt) beschrieben werden können. Das heißt: die Frage: Wer **sieht**? muss häufig erweitert werden um weitere Dimensionen wie: Wer hört? Wer riecht? Wer fühlt und empfindet? Diese Ausweitung kann dann anhand der Aufgaben 1b und 2 und 4 vertieft werden.

- b. Belege den Wechsel des *point of view* am lateinischen Text. TIPP: Achte auf Ausdrücke und Verben, die ein Sehen ausdrücken.

- *POV 1 (Minerva)*: Zunächst sieht Minerva Invidia, wie sie Vipernfleisch verzehrt: *Videt (Subjekt Minerva) intus edentem ... Invidiam (VV 9f), muss aber ihren Blick – vor Ekel/aus Schrecken – sofort abwenden (visaue oculos avertit: V 11); selbst als Minerva ihren Auftrag an Invidia ausspricht (V23ff), ist nur davon die Rede, dass sie ihr Gegenüber kurz anspricht – nicht, dass sie Invidia ansieht.*
- *POV 2 (Invidia)*: Anschließend wechselt die Blickrichtung: Der Leser sieht auf die Göttin Minerva mit den Augen der Invidia, die – neidisch – auf die schöne Gestalt und Bewaffnung der Göttin schaut: *utque deam vidit formaque armisque decoram (V 14).*
- *POV 3 (von außen)*: Die anschließende genaue Beschreibung der Invidia (V 16-23) geschieht aus dem Blickwinkel eines außenstehenden ‚allwissenden‘ Erzählers, der zugleich die Gefühle und Gedanken der Invidia beschreibt; denn Minerva hat ja ihre Augen abgewandt.³
- *POV 2 (Invidia)*: Als die Gottheit Minerva nach ihrem Auftrag Invidia fluchtartig verlässt, indem sie sich mit ihrem Speer von der Erde abstößt (*fugit et inpressa tellurem reppulit hasta: V 27*), sieht der Leser dies wieder mit den Augen der Invidia: Diese schaut der Göttin „mit schiefem (d. h. schielendem) Blick“ nach (*Illa deam obliquo fugientem lumine cernens: V 28*).

³ In der SuS vertrauten Terminologie wäre dies die auktoriale Perspektive, da der Erzähler ja auch von inneren Zuständen der Invidia erzählt – im Unterschied zur personalen Erzählperspektive bei der Übernahme eines POV. <https://lehrerfortbildung-bw.de>

2. Kopfkino mit Köpfchen zu VV 1-37:

Die Invidia-Episode zeigt nicht nur, wie absichtsvoll und raffiniert der Blick des Lesers gelenkt wird, sie thematisiert und reflektiert auch das Thema „Sehen“/videre. Der ganze Abschnitt der Verse 1-37 spielt mit den verschiedenen Bedeutungen, die sich aus der Etymologie des Wortes In|vidia und stammverwandter Wörter ergeben:

- **in|videre: auf** etwas **schauen**; mit neidischem Blick **ansehen**
- **in|vidus,a,um: scheel** auf etwas **schauend** (vgl. im Deutschen: [neidisch] auf etwas schielen/jdn. scheel anschauen): Beim Schielen weiß man nicht, wohin genau jemand schaut!); Neid und Missgunst sind dadurch charakterisiert, dass sie ihren neidischen Blick nicht offen zeigen; es wirkt, als würde ein Neider eben **nicht** hinschauen (**in|videre**)
- **in|visus,a,um: ungesehen, unsichtbar**: Neid und Missgunst kann man nur schwer oder gar nicht erkennen bzw. sehen, Neid und Missgunst selbst bleiben meist unsichtbar und verborgen
- **in|visus,a,um: verhasst; (aktiv) hassend**

Arbeite heraus, wo im lateinischen Text diese einzelnen Bedeutungsaspekte angesprochen werden. Orientiere dich am gegebenen Beispiel:

- z. B.: Invidias Behausung ist an einem abgelegenen absolut lichtlosen Ort „in der Tiefe eines Tals verborgen“, d. h. Invidia ist der Sichtbarkeit entzogen und eigentlich ganz und gar **unsichtbar**;
- *Invidia selbst ist so hässlich und **unansehnlich**, dass selbst die Göttin Minerva sie kaum anschauen kann bzw. mag, sie muss ihren Blick sofort abwenden: visa oculos avertit (V 11), sie „verabscheut“ bzw. „**hasst**“ Invidia: oderat illam (V 23);*
- *Invidia selbst **schaut** neidisch **auf** alles, was beneidenswert ist:*
 - *auf die Schönheit von Minervas Gestalt und Waffen: deam **vidit** formaque armisque **decoram** (V 14);*
 - *auf den Erfolg der Menschen, den sie nicht mag: **videt** ingratos ... successus hominum (V 22);*
- *Invidias Blick ist „schief“, d. h. sie **schielt**: nusquam recta acies (V 17), auch der flüchtenden Minerva schaut sie schielend hinterher: obliquo lumine cernens (V 28);*
- *der **Anblick** von Schönem bereitet Invidia Kummer und Schmerzen und ist ihr **verhasst**.*
 - *sie „mag nicht den Erfolg der Menschen“ (ingratos ... successus hominum: V 21f) und „verzehrt sich bei dessen Anblick“: intabescit videndo (V 21)*
 - *als sie den Burgberg von Athen, die Akropolis, erblickt (conspicit arcem: 35), muss Invidia beinahe weinen – paradoxerweise gerade deshalb, weil sie nichts sieht, was einer Träne wert, d. h. hässlich oder negativ wäre (vix tenet lacrimas, quia nil lacrimabile cernit: V 37)*

3. Kopfkino – macht Unsichtbares sichtbar

Zur Kunst von Ovids „Kopfkino“ gehört es auch, dass in besonderem Maße unsichtbares psychisches Erleben und charakterliche Eigenschaften für den Leser sichtbar und erlebbar gemacht werden.

- a. An dieser Textstelle gelingt dies vor allem dadurch, dass eine negative Charaktereigenschaft, ein Laster, zu einer sichtbar handelnden Person ausgestaltet ist, deren Äußeres die verschiedenen Aspekte der negativen Eigenschaft veranschaulicht. (Bei der Personifikation der *Invidia* an dieser Stelle handelt es sich um eine Form der Allegorie [s. Infokasten unten].)

Ergänze die folgende Tabelle aus den Versen 1-37:

Äußere Gestalt	lateinischer Beleg	Bild für
schwarzer Eiter	nigro tabo (V 1)	abstoßende und krankhaft-ansteckende Wirkung von Neid
<i>Minerva isst Vipern-Fleisch</i>	edentem vipereas carnes (V 8f)	zersetzende Kraft des Neides, der alle Freude an Positivem verdirbt und Schmerz verursacht
bleiches und mageres Äußeres	<i>macies in corpore toto</i>	Folge der ständigen schmerzhaften Beschäftigung mit dem Erfolg bzw. Glück anderer
Schlaflosigkeit	<i>nec fruitur somno vigilacibus excita curis</i>	<i>Die ständige Fixierung auf das Glück und den Erfolg anderer lässt den Neider nicht zur Ruhe kommen.</i>
<i>schielender Blick</i>	nusquam recta acies (V 17), obliquo lumine (V 28)	<i>der neidische Blick zeigt sich normalerweise nicht offen, sondern verbirgt sich</i>
giftunterlaufene Zunge	<i>lingua suffosa veneno</i>	<i>bösartige und rufschädigende Reden, die ein Neider häufig über die Beneideten in Umlauf setzt</i>
<i>Invidia zerstört auf ihrem Wege Äcker und Blütenköpfe und infiziert Völker, Städte und Häuser durch ihren Hauch</i>	<i>florentia proterit arva exuritque herbas et summa cacumina carpit adflatuque suo populos urbesque domosque polluit</i>	zerstörerische Kraft des Neides
...		

Allegorie (von griechisch *állos* „anders“ und *agoreýein* „sprechen“): Eine Allegorie veranschaulicht einen Sachverhalt (z. B. Charaktereigenschaft, Tugend/Laster), indem sie diesen bildlich oder durch eine handelnde Person (Personifikation) darstellt. Die Allegorie ist somit eine erweiterte Metapher, die nicht nur eine einzelne Eigenschaft in einem bildlichen Vergleich veranschaulicht, sondern einen ganzen Handlungszusammenhang. Eine der bekanntesten Allegorien und zugleich eine Personifikation ist die der Justitia (Gerechtigkeit): Die weibliche Gestalt hält eine Waage, die für ein gerecht abwägendes Urteil steht, das Schwert in ihrer Rechten veranschaulicht die Durchsetzung des gesprochenen Rechts. Mitunter trägt Justitia auch noch eine Augenbinde, die ihre Neutralität symbolisieren soll.



Darstellung der Justitia am „Gerechtigkeitsbrunnen“ auf dem Römer in Frankfurt a. M. (Johann Hocheisen, 1611)

(Foto: Matthias Peppel)

b. Das Kopfkino eines Künstlers

Bereits in den Erklärungen zum Entstehen des Kopfkinos beim Lesen wurde darauf hingewiesen, dass im Laufe der Jahrhunderte viele Künstler zu einer Umsetzung von Szenen aus Ovids Metamorphosen angeregt wurden. Hier siehst du, wie sich der Künstler Jacob Matham Ovids Invidia vorgestellt hat:

Beschreibe, welche Elemente von Ovids Darstellung im Kupferstich von Jacob Matham bildlich umgesetzt sind. - Nenne auch die Elemente, die nicht umgesetzt sind oder die der Künstler hinzugefügt hat.

ACHTUNG: Auf dieser Darstellung isst Invidia kein Schlangenfleisch, sondern ein Herz. Erschließe, welche Eigenschaft Invidias der Künstler damit andeuten könnte.



dargestellt:

- *magere Gestalt*
- *halbgeessene Vipern*
- *schielender und gequälter Blick mit dunklen tiefen Augenhöhlen*
- *bleiches Gesicht*
- *verfaulte Zähne (durch Zahnlücken angedeutet)*
- *abstoßende hässliche Gestalt insgesamt (verfilztes schlangenhaariges Haar, Hakennase, hängende ausgemergelte Brüste, Krallen'-Füße)*
- *das Herz, das Invidia hier verzehrt, steht wohl dafür, dass sie „sich selbst verzehrt“*

nicht dargestellt:

- *von Galle triefende Brüste (schwer darstellbar)*

zusätzlich dargestellt:

- *Wappenfeld mit Schlange: vergiftende Wirkung des Neids*
- *Wappenfeld mit Hund: der Hund steht für den sprichwörtlichen Futterneid dieser Tiere⁴*

Jacob Matham (1571–1631): Invidia. Aus dem Zyklus: Die sieben Todsünden (Kupferstich

33x174cm, nach: Hendrik Goltzius [1558–1617]), Universitätsbibliothek, Salzburg, G 334 III (<http://www.ubs.sbg.ac.at/sosa/graphiken/G334III005.jpg>, abgerufen am 17.01.2019; weitergegeben unter [CC4.0⁵](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/))

⁴ So auch auf der Darstellung der sieben Todsünden bei Hieronymus Bosch:

<http://www.kunstdirekt.net/Symbole/allegorie/bosch/todsunden/todsunden.html>

⁵ Dieser grafische Inhalt ist unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) lizenziert ([Nutzungsbedingungen der Universitätsbibliothek Salzburg](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)).
<https://lehrerfortbildung-bw.de>

- c. Invidia infiziert Aglauros mit ihrem Gift, also eigentlich mit ihrem eigenen Wesen bzw. mit sich selbst (V 38-47a):

Arbeite am lateinischen Text heraus, mit welchen Mitteln visueller Darstellung hier die ‚Infektion‘ und das Wirken der Infektion sichtbar werden:

- *Der Neid wird zum einen als „hakige Dornen“ (hamatis sentibus: V 40), zum anderen als Pest bzw. Gift (nocens virus piceumque venenum: V 42) dargestellt, die in einzelne Körperteile vordringen: die Dornen in die Eingeweide (praecordia: V 40), Pest und Gift bis ins Mark (per ossa: V 41) und in die Lunge (pulmone: V 42)*
- *Invidia lässt in Aglauros das Objekt des Neides: die Verbindung der Schwester und den schönen Gott Merkur des Vorgangs. Auch der Neid wirkt nur allmählich und so, dass sein Wirken für die Betroffenen nicht unbedingt offen sichtbar wird.*

- d. In VV 48-52 liegen besondere Gestaltungsmittel vor, die häufig im Epos verwendet werden: Gleichnis bzw. Kurzvergleich. Informiere dich über diese Mittel im Infokasten unten und zeige, dass die gegensätzlichen Elemente Eis und Feuer das gleiche psychische Phänomen veranschaulichen.

Gleichnis: Unter einem Gleichnis versteht man den ausführlichen Vergleich einer Vorstellung, eines Vorgangs oder eines Zustandes mit einem ähnlichen Sachverhalt aus einem anderen, meist sinnlich-konkreten Bereich, z. B. der Vergleich eines erbittert kämpfenden Helden mit einem verletzten Löwen, der sich gegen seine Jäger zur Wehr setzt. Meist werden die beiden Bereiche durch „so ... wie“ miteinander verbunden.

Kurzvergleich: Ein Vergleich, der nur aus einem einzelnen Wie-Element besteht (z. B. „Der Held kämpfte wie ein wütender Löwe.“) gilt nicht als Gleichnis, sondern als Kurzvergleich.

Eis schmilzt langsam von der noch unbeständigen Sonne (Kurzvergleich) – das dornige Gras schwelt und brennt nicht in offenem Feuer (Gleichnis): Entscheidend für den Vergleich sind die Langsamkeit und das beinahe verborgene Wirken des Vorgangs. Auch der Neid wirkt nur allmählich und so, dass sein Wirken für die Betroffenen nicht unbedingt offen sichtbar wird.

4. Kopfkino bei Ovid – mehr als Kino

Das Kopfkino, das Ovids Texte hervorrufen, kann viel mehr als jeder 3D-Kinofilm: Denn über Bilder und Geräusche hinaus werden bei Ovid nicht nur die Emotionen der Leser aktiviert, die sich auf den Text einlassen, sondern mitunter werden gleichsam in einem Multi-D-Kino auch viele andere Sinne und Wahrnehmungen angeregt. Dies gilt insbesondere für die einleitenden Verse 1-6, in denen ein *locus terribilis* beschrieben wird (s. Infokasten).

Welche Sinneswahrnehmungen bei einem solchen *locus terribilis* angesprochen werden, kannst Du in folgender Übung nachvollziehen und zugleich dabei üben, wie du Belege in einem schwierigen lateinischen Text findest: https://lehrerfortbildung-bw.de/u_sprachlit/latein/gym/bp2016/fb6/1_ovid/2_kino/2_invidia-s/2_invidia-k/

locus terribilis (schrecklicher Ort): Ein *locus terribilis* ist ein typisches literarisches Motiv (ein sogenannter Topos) in der antiken Dichtung. Beschrieben wird dabei kein realer Ort, sondern eine Landschaft, die Beklemmung, Angst und Schrecken auslöst.

5. Kopfkino als Albtraum: Die eigentliche Metamorphose – zu VV 59-73:

- a. Die Verwandlung der Aglauros in einen leblosen Stein am Ende der Episode wirkt sehr eindrücklich, ja geradezu gruselig. Dieser Horror-Effekt wird durch Erzähl- und Visualisierungsstrategien erreicht, die du in dieser Interpretationseinheit kennengelernt hast:

Arbeite am lateinischen Text heraus, durch welche Strategien vor allem der Visualisierung die Verwandlung besonders grausam wirkt. Berücksichtige dabei, dass Ovids Kopfkino häufig auch andere als visuelle Vorstellungen anregt. (vgl. Aufgabe 1a und 4) Weitere Tipps kann Dir dein/e Lehrer/in geben.

- b. „Eigentlich ist die Metamorphose gar keine Verwandlung, sondern sie macht nur das Wesen der äußerlich verwandelten Person sichtbar.“ – Erörtert gemeinsam diese These und berücksichtigt dabei vor allem den letzten Vers 73.

a. *Mögliche TIPPS zu Aufgabe 5a –durch die Lehrperson/auf Zusatzblatt oder Tippkarten*

- Achte auch auf andere als visuelle Reize!
- Achte auf den Tempuswechsel von V 60 – 62!
- Achte auf das jeweils verwendete Subjekte!
- TIPP: Welche Empfindungen könnte Aglauros selbst äußern, und an welcher Stelle wechselt die Beschreibung in die Außenperspektive eines Betrachters, der das Geschehen unabhängig vom Erleben der Figur beschreibt?
- Auch innere Vorgänge werden sichtbar.

LÖSUNGSVORSCHLAG:

- zu Beginn Wechsel des POV von Merkur zu Aglauros und zugleich eine Zoom-Wirkung durch den Wechsel vom narrativen Perfekt (*patefecit* V 60) zum Präsens historicum: Als **sie** aufzustehen versucht, **lassen** sich ihre Glieder nicht mehr bewegen (*partes ... nequeunt moveri*: V 61f)
- zunächst POV der Aglauros: VV 60b-63:
 - **Sie** (*illi*: 60) versucht sich zu erheben, aber **die Glieder** gehorchen ihr nicht mehr (62) → beginnender Verlust der Körperkontrolle
 - **Sie** ringt darum (*Illa pugnat* ...: 63 → Polyptoton), sich mit geradem Rumpf zu erheben, aber **das Kniegelenk** ist starr
 - ➔ wirkungsvolle Antithese zwischen der Bemühung, sich zu bewegen, und dem Verlust der Körperkontrolle, der dadurch betont wird, dass Körperteile bzw. körperliche Vorgänge das Subjekt bilden (*partes ignava*: 61f – *genuum iunctura, frigus* ...: 64)

- *unmerklicher Wechsel bzw. absichtsvolle Offenheit in der Frage: Wer sieht bzw. empfindet? (VV 63-64): Gliederstarre und Kälteempfinden als körperliche Empfindung der Aglauros? – der Blutverlust eventuell schon als von außen beschreibbare Auswirkung?*
- *definitiver Wechsel des POV im **Gleichnis** (V 66-69) zu einer neutralen Sicht des Erzählers, der den Vorgang der Verwandlung medizinisch distanziert im Vergleich mit einer Krebserkrankung (mit bekannten Auswirkungen bis hin zur Atemlähmung) beschreibt*
- *in V 70 noch einmal Wechsel des POV zur Perspektive der gelähmten Aglauros (V 70: *nec locata est*), was das grausame ‚locked-in‘-Empfinden⁶ im Moment ihres Todes beschreibt; dann eindeutige Außenbeschreibung des Erzählers: *nec, si conata fuisset, habebat iter* (V 70f), markiert durch den Irrealis und das Imperfekt*
- *Beschreibung der nun toten, in einen Stein verwandelten Aglauros durch Subjektwechsel und die Verwendung von Imperfekt und Plusquamperfekt (*saxum iam colla tenebat, oraque | duruerant, signumque exsangue sedebat*), wobei der Stein noch als verwandelter Körper beschrieben wird (*colla – ora – exsangue sedebat*)*
- *distanzierte Beschreibung des Steins als Objekt (*nec lapis albus erat*: V 73) mit der abschließenden Begründung, die noch einmal aus der Perspektive des Erzählers den Grund für die Farbe des Steins nennt (wohl typisch *lividus* = blassgrün wie der Neid)*

b. **Zugunsten der These** ließe sich anführen:

Die Farbe und die Härte des Steins machen den Charakter (mens) der neidischen Aglauros sichtbar: er ist blassgrünlich und hart wie die neidische Aglauros, die gegenüber dem verliebten Gott Merkur hart bleibt, als dieser ihre Schwester aufsuchen will; auch wenn dieser Wesenszug erst durch die als Strafe gedachte Infektion mit dem Neid sichtbar wird, liegt er vielleicht ja von Anfang an als mögliche Ausprägung in Aglauros‘ Charakter begründet.

Gegen die These ließe sich anführen:

Aglauros ist nicht von Anfang an neidisch, sondern zunächst neugierig und habgierig; mit dem Neid wird sie erst im Auftrag der strafenden Minerva durch Invidia infiziert; daher zeigt der harte und blassgrüne Stein nicht ihren ursprünglichen Charakter, sondern ihr aufgrund der Strafe verändertes Wesen.

⁶ Das Locked-in-Syndrom bezeichnet einen Zustand, in dem ein Mensch zwar bei vollem Bewusstsein ist, aber zugleich körperlich fast vollständig gelähmt, so dass es ihm unmöglich ist, sich seiner Umwelt sprachlich oder durch Bewegungen verständlich zu machen.

<https://lehrerfortbildung-bw.de>