

3. SAISON IM SCHILLER THEATER



STAATSOPER

IM SCHILLER THEATER

2012/2013

23. MÄRZ – 1. APRIL

FESTTAGE 2013

DER RING DES NIBELUNGEN
Daniel Barenboim
STAATSKAPELLE BERLIN
ORCHESTER & CHOR DES
TEATRO ALLA SCALA

16. – 30. JUNI 2013

INFEKTION!

FESTIVAL FÜR NEUES MUSIKTHEATER

WERKSTATT

Goldmann | Ullmann | Weill
Bredemeyer | Sciarrino | Aperghis

MIT

WALTRAUD MEIER
DOROTHEA RÖSCHMANN
RENÉ PAPE
HANS NEUENFELS
ROLANDO VILLAZÓN
SIMON RATTLE
ANNA PROHASKA
BEJUN MEHTA
LANCE RYAN
KRISTINE OPOLAIS
CLAUS GUTH
MAGDALENA KOŽENÁ
ROMAN TREKEL
YEFIM BRONFMAN
YANNICK NÉZET-SÉGUIN
MAURIZIO POLLINI
ANDRIS NELSONS
UND...

Daniel Barenboim
im Gespräch mit *Jürgen Flimm*

Mit Essays von *Barbara Weigel* | *Holger Noltze* | *Julia Spinola*

FOTO: FELIPE SANGUINETTI

Barbara Weigel

»SO MACHT BEWUSSTSEIN FEIGE AUS UNS ALLEN«



ODER VOM SITZ DES HELDENMUTS

MYTHOS als das »zusammengezogene« Weltbild – nach *Nietzsche* kann der Mensch zwar ohne Mythos existieren, allerdings als hungernder Mensch. Was spricht der Mythos an, das sich im »rationalen« Weltbild nicht erfüllt und uns deshalb »hungern« lässt? Und warum gilt er als das Gegenteil von Logos?

Zeitmodelle und Welten

Unser »technokratisches« Zeitmodell lässt sich als imaginärer Vektor der Evolution abbilden, dem wir in scheinbar immer höherer (Dreh-)Geschwindigkeit in eine virtuell unendliche Zukunft folgen. Dabei ist der Glaube an den Techno-Mythos und den endlosen evolutionären Fortschritt der Menschheit so groß, dass wir für eine geplant bessere (oder reichere) Zukunft Vergangenheit und Gegenwart auszulöschen bereit sind. Der antike Mythos aber führt in eine zyklische Zeit, darstellbar als eine sich in den Schwanz beißende Schlange, die Anfang und Ende vereint und die Endlichkeit der Zeit in einer immerwährenden Wiederkehr aufhebt: Kreisrund wie der Ring ist das Jahr und an dem Punkt, wo sich die beiden Pole treffen, steht die »Hoch-Zeit«, die Zeit des Fests und des Rituals, der (dionysischen) Ekstase. Außerhalb der realen Zeit wird hier eine andere, verdichtete Zeit erfahrbar, die man als vertikale Zeit bezeichnen kann: Wie im Traum besteht sie statt im Verlauf in Simultaneität und Verdichtung, setzt an Stelle von Nüchternheit die Erfahrung durch Ekstase und bringt Erkenntnisse, die *Erneuerung* bedingen. Reisen in die vertikale Zeit sind eines der Hauptmotive in Mythen und Märchen und ganz generell ein erzählerisches Urmotiv: Der Held reist in andere (Zukunfts-, Traum-, Unter- oder Parallel-)Welten und kehrt verändert, mit neuem Wissen, initiiert wieder. Wenn also in einer Erzählung die Zeit suspendiert erscheint und Anfang und Ende zusammenfallen, handelt es sich immer um dieses Urmotiv der Schamanenreise. Auch Träume, flashbacks und außerkörperliche Erlebnisse (z.B. in Techno-Mythen wie *The Matrix* oder *Avatar*) sind solche Reisen, und das dort errungene, in die Normalzeit zurückgebrachte Wissen (oft auch in Form eines

Objekts) hilft beim Lösen der weiteren Aufgaben. Dabei steht die rituelle Zeit als Zeit der ewigen Wiederkehr und der Vereinigung der Gegensätze grundsätzlich in Bezug zur »Mutter« Erde, zur Fruchtbarkeit, zum immerwährenden Zyklus von Leben und Tod und zum Kreisen des Universums.

Irgendwann in der Geschichte der menschlichen Kulturen und lange vor unserer technologischen Epoche entsteht das Modell der fortschreitenden Zeit. Die Schlange richtet sich auf und wird zur Spirale: Der Zyklus besteht fortan nicht mehr, die Zeit wird zur Strecke zwischen paradiesischer Vergangenheit und einem Heilsversprechen in der Zukunft. Und sie wird endlich für den Menschen, der die Heimat im Kreislauf der Naturzeit verliert: Er hat nun ein *Fatum*, und die bewegende Kraft ist die Notwendigkeit des Fortschritts, Dinge müssen vollbracht werden im Namen einer künftigen, besseren Zeit. Dieses Zeitmodell entsteht zeitgleich mit den Städten und der schriftlichen Niederlegung von Gesetzen und gesellschaftlichen Gründungsmythen bzw. Religionen. Die nun »religiöse« Zeit generiert eine Vielzahl von Mythen, die der Legitimierung der Ordnung und der Ermutigung auf der Suche nach dem Heil dienen. Dabei wird im Versprechen der Wiedergeburt, Unsterblichkeit oder künftigen Ewigkeit eine jetzt außerhalb des menschlichen Lebens liegende Zyklizität wieder eingeführt. Mittels der Gesetze schafft die neue Zeit auch die zum sozialen Zusammenleben unentbehrlichen Kategorien von Recht und Unrecht, mit denen fortan über Verdienst und (Seelen-)Heil des Menschen im weltlichen Leben entschieden werden kann – und formt so das dualistische Prinzip unvereinbarer, sich ausschließender Gegensätze wie Himmel und Erde.

Evolution und Konflikt

Konflikt und Widerspruch sind die ursprünglichen Themen im Mythos. Kronos/Saturn entmannt seinen Vater Uranus und gründet das goldene Zeitalter (die rituelle Zeit). Damit seine Macht nie endet, verschlingt er seine Kinder. Er wird aber überlistet von seinem Sohn Zeus, der ihn zwingt, alle Kinder wieder auszuspuken (u. a. auch einen Stein, der zum Orakel von Delphi wird), ihn einschläfert und auf der Insel der Glückseligen aussetzt, wonach im Rest der Welt ein neues Zeitalter anbricht, das nicht mehr zyklisch und unveränderbar verläuft. Mythen erzählen von der kulturellen Evolution, die nur im Konflikt entstehen kann: im Kampf zwischen Vätern und Söhnen, weiblichen und männlichen Göttern, alten und neuen Regeln. In unserer Kultur kommt dabei dem Konflikt zwischen Gesetz und (Blut-)Recht grundlegende Bedeutung zu: Das Gesetz (für die Griechen der Aeropag und die »Kopfgeborene« Athena) steht für die menschliche Zivilisation und ihre selbstgewählten (rationalen) Regeln, während sich das Recht aus der Geburt und damit ursprünglich aus dem Mutterrecht herleitet. Das Prinzip der Veränderung siegt schließlich über das Prinzip des unveränderbaren Ursprungs und die weltliche Macht, Gesetz und Wissen über die vormalig allmächtige Natur. Fortan steht der Mensch als Subjekt im Konflikt mit einer selbsterschaffenen Welt und deren veränderbaren Mächten, der Mythos wird zur Tragödie. Die *Orestie* und die Ödipus-Sage lassen sich beide, mit Erich Fromm, als Ablösung des Mutter-Prinzips durch das rationale, im reinsten Sinne politische (da stadtbildende), patriarchale Prinzip lesen. Wie gnadenlos dieser Zeitenwechsel war, lassen die Mythen um weibliche Protagonisten wie *Medea* ahnen. Der eklatante Mangel an Heldinnen im

europäischen Mythos sagt ebenfalls viel darüber.

Die Ablösung von Zeitaltern und Weltbildern geschieht im Mythos durch Überschreibung und Schichtung: So ähnlich, wie in der Spirale von oben betrachtet sich die Ebenen decken und die Pole begegnen, wirkt der Mythos bildlich versöhnend, ist immer ein »Sowohl - als auch«, eine Synthese, eine Art vereinigendes Programm zwischen der Tradition und dem Neuen. Seine ursprünglichste Aufgabe ist es, genau diese Versöhnung der Elemente *in der Veränderung* zu bewirken, Konflikte zu heilen und dabei neue Regeln zu legitimieren. Bildhaft und mehrdeutig, assoziativ, semantisch offen und nicht analytisch erfassbar, ist der Mythos auch extrem manipulierbar. Wo er als ausschließliche Legitimierung der Macht gilt, ist große Vorsicht geboten – genau wie da, wo der Logos und Zahlensysteme alleine herrschen.

Der Held im Mythos muss die Pole vereinen und Vergangenes und Künftiges, Weibliches und Männliches, Analytisches und Kombinatorisches, Menschliches und Tierisches usw. versöhnen. Mythen und Märchen besitzen einen gemeinsamen »Motivkodex«, der über die Traumdeutung bis heute Verwendung in der Psychoanalyse findet. Beide entstehen in der Urzeit unserer Gesellschaften, Märchen als Erzählungen für Initiationsriten und die komplexeren Mythen als Darstellung von Weltbildern oder Gründungssituationen. Die Motive sind meist Archetypen, Ur-Bilder und weitläufig bekannt (nicht zuletzt aus Hollywoodfilmen, deren Autoren tief aus mythischen Motiven schöpfen): Die genannten Reisen bergen mit der Erfahrung des Irrationalen immer auch die Gefahr der Betäubung oder Verirrung. Der Held siegt oft mit List. Es gibt Nachtwachen, Begegnungen mit der Vergangenheit und Befragung der Zukunft. Orakel, Rätsel, Lose oder andere divinatorische Formen,

die Inspiration und Glück erfordern, dienen der Entscheidungsfindung. Es gibt Hilfsgeister tierischer, halb tierischer oder rein menschlicher Natur, häufig auch weibliche Helfer und Weise. Immer wieder ist der Held angekündigt und seine Geburt bzw. sein Überleben bedroht, oft trachtet ihm der eigene Vater (der seine Macht behalten will) nach dem Leben. Manchmal ist der Held unverletzbar bis auf eine einzige Stelle an seinem Körper (Siegfrieds Blatt, die Achillessehne), die ihn zum menschlichen Wesen macht. Er bekämpft Drachen, die aber als Ursymbole der Macht der Erde nie ganz sterben. Und schließlich muss er mittels der Liebe seinen (Wieder-)Eintritt in die Gesellschaft finden, die Stadt gründen und die neue Zeit beginnen.

Der Stoff, aus dem die Helden sind

Damit das Neue geschehen kann, muss der Sohn Dinge können, die der Vater nicht konnte und kein anderer kann: Er muss ein Held sein. Um zu lernen, was er zur Erfüllung seiner Aufgabe braucht, wächst er oft außerhalb des Wirkungskreises seiner Eltern und deren Ursprungskultur auf. Es geht grundsätzlich um Leben und Tod, es gibt nur Sieger und Verlierer und das (gemeinsame) Ziel. Die Zeit der Heroen ist eine besondere Zeit zwischen der rituellen und der religiösen Zeit: Eigentlich Helden im Kampf um die Abfolge der Macht in einer linear verlaufenden Zeit, entwickelt sich ihre Geschichte doch in vertikalen Momenten, in Traumreisen und Kämpfen auf Leben und Tod, durch die sie zu Initiierten werden (Tore, durch die sie gehen, Labyrinth oder der Zustand der Unverletzbarkeit sind Hinweise auf die transe- und traumartigen Erlebnisse der vertikalen Zeit). Die Episoden in der vertikalen Zeit, die

immer Tod und Wiederkehr, also Transformation symbolisieren, sind eine Grundcharakteristik des Helden: Dieser wird erst durch seinen (wenn auch momentanen) Tod zum Helden – und damit durch seine Fähigkeit, sich zu verändern.

Im Mythos/Epos steht die äußere, phänomenische Welt symbolisch für die innere Welt des Helden. Orte, Figuren und Bilder der Heldenreise stehen für archetypische menschliche Erfahrungen. Die Helden sind immer sprachlich und gegenständlich charakterisiert: Sie besitzen bezeichnende Namen und bildhafte Attribute, die sie unverwechselbar machen. Sie sind vor allem Handelnde. Das Epos erzählt, welche Aufgaben sie dank welcher Fähigkeiten bestehen und ob das Glück und/oder die Götter (und welche) ihnen dabei gewogen sind. Wir erfahren aber nichts über ihr Inneres – als hätten sie keine Psyche: Denn die Reisen und Aufgaben selbst stehen bildlich für ihre psychischen Erfahrungen. Es gibt im Mythos kein Ich-Subjekt im heutigen Sinn, der Held hat kein rationales, selbstreflektiertes Bewusstsein wie der moderne Mensch. Anstelle des individuellen Wollens stehen gesellschaftliche Notwendigkeiten, Götter oder Dämonen, äußere treibende Kräfte. Ein sumerisches Sprichwort lautet: *Handle unverzüglich, mach deinem Gott Vergnügen* – während Hamlet, der moderne hadernde Mensch, resümiert: *So macht Bewusstsein Feige aus uns allen*. Da, wo beim modernen Menschen die Reflexion zwischen dem Ich und der Welt einsetzt, findet man beim Helden den sprichwörtlichen Helden-Mut und die Dringlichkeit des Handelns. In Homers *Ilias* sind die Helden besessen von den Göttern, *psyche* hat dort noch die ursprüngliche Bedeutung von Lebensatem oder einfach Lebendigkeit. Körper und Geist sind noch eins, soweit, dass der Moment vor der Entscheidung zum Handeln (der Moment des Zweifelns) sich in einem



Phrenological Chart of the Faculties.

Beben des (zum Handeln angespannten) Körpers äußert. Auch das Epos selbst stammt nicht vom Menschen allein, denn der Dichter bittet in den ersten Zeilen: *Singe, oh Göttin, vom Zorn...*

Gesungene Sprache

Die Sprache im Mythos ist unpsychologisch. Man findet hier anstatt Reflexionen Attribute, Taten und Phänomene in der nicht immer realen, aber doch konkreten Welt. Der Mythos ist bildliche Sprache, er wird assoziativ und jenseits logischer Zusammenhänge, durch Imagination verstanden. Das funktioniert soweit, dass wir mühelos Mythen aus fremden Kulturkreisen verstehen. Ganz entscheidend ist außerdem, dass Mythen, Märchen und Legenden mündlich überliefert wurden, in einem Prozess des kollektiven Verfassens also, in dem Mnemosyne, die Erinnerung und oberste Muse, wirkt. Und insbesondere der Mythos wurde *gesungen* oder rezitiert. Mythen sind meist in Versen geschrieben (Verse bleiben besser in Erinnerung), und Metrik, Rhythmus und der Klang der menschlichen Stimme sind grundlegende Faktoren

ihrer Wirkung. Wie mächtig Gesang sein kann, zeigt der listige Odysseus, der sich festbinden ließ, um zu erleben wie der Gesang der Sirenen klingt, ohne ihrem Zauber zu erliegen. Das italienische Wort für Zauber, *incanto*, beinhaltet *canto*, Gesang. Der Verzauberte, der *incantato*, ist also ein *Besungener*. Als Urform des Theaters vereint der dargestellte Mythos Erzählung und Gesang, seine Formensprache verlangt nach ganzheitlicher Wahrnehmung: Mythen vermitteln sich über Sprache, aber auch über auditiv-musikalische Wahrnehmung, bildhafte Vorstellung, Erinnerung, Empfindungen usw. Man kann Mythen eigentlich nicht nur lesen, sondern müsste sie immer sinnlich erleben. Einleuchtend, denn ursprünglich war ihr Vortrag ein nur Spezialisten (Priestern, Schauspielern, Sängern) zustehender Bestandteil von Ritualen, die grundsätzlich auf die Evokation jener vertikalen (Helden-) Zeit abzielten.

Die zwei Pole

Logos und Mythos sind ein geläufiges Gegensatzpaar, so wie das *apollinische* und das *dionysische* Prinzip. Gegensätzlich wie die beiden Hälften in unserem Gehirn? Anders gefragt, entspricht das dualistische Weltbild bestimmten Denk- und Wahrnehmungsvorgängen, die der Mensch in sich selbst erkennt? Der Wissenschaft zufolge besitzen unsere beiden Hirnhälften Areale mit grundverschiedenen, sich integrierenden Kompetenzen. Bisher am besten erforscht sind jene (allgemein linkshemisphärisch verorteten) Areale, die für Sprachbildung, logische Konstruktion und analytische Denkvorgänge zuständig sind. Diesen »logischen« Arealen stehen Areale (normalerweise rechts) gegenüber, die komplexe Zusammenhänge, z.B.

ILLUSTRATION: PHRENOLOGY DIAGRAM - FROM PEOPLE'S CYCLOPEDIA OF UNIVERSAL KNOWLEDGE (1883)

labyrinthische Raumsituationen und assoziative oder imaginative Aufgaben verarbeiten. Auch die Wahrnehmung von Musik und gesprochenem Wort soll hauptsächlich in diesen nicht-schriftsprachlichen Arealen stattfinden, und werden sie experimentell stimuliert, sollen sich außerdem auditive und visuelle Halluzinationen und Tiefenerinnerung manifestieren. Diese funktionale Arbeitsteilung im Wahrnehmungsprozess entspricht also gewissermaßen der Unterscheidung von Logos (= *verbum, geschriebene Rede*) und Mythos (*mündliche Erzählung*) – allerdings ohne die (kulturgeschichtlich definierte) Polarität: Während die logischen Areale relativ präzise umschreibbar sind, sind die gegenüberliegenden Areale weder funktional noch in der Verortung ebenso klar zu definieren, vermutlich genau weil sie assoziativ und kombinatorisch arbeiten. Im Normalfall integriert unser Gehirn dissoziativ/analytische und assoziativ/synthetisch/kombinatorische Prozesse, es zerstückelt (*dismember*) Informationen und setzt sie neu zusammen (*remember*) – und gestaltet so wiederum sich selbst, unser Bewusstsein und damit unsere Welt. Würde es nur eine der beiden Tätigkeiten ausüben, wären wir unfähig, uns in der Realität zurechtzufinden, die die Integration beider verlangt: Mit Wissen und Imagination schafft und begreift der Mensch das notwendige Neue. Vielleicht deshalb muss im Mythos der Held sowohl analytische wie labyrinthische oder rätselhafte Aufgaben meistern und sich dabei lernend ändern. Wobei die letzte, alle restlichen übertreffende Aufgabe die Liebe ist (oder weiter gefasst, die Empathie oder positive soziale Kompetenz): Für diese und die Emotionen, für die Unterscheidung von Recht und Unrecht, die Planung des eigenen Verhaltens und für intuitive Entscheidungen ist hauptsächlich der orbitofrontale Kortex (im vorderen Bereich des

Der antike Mythos führt in eine zyklische Zeit, die Anfang und Ende vereint und die Endlichkeit der Zeit in einer immerwährenden Wiederkehr aufhebt.

Gehirns) zuständig. Mit etwas Vorstellungsvermögen könnte man den Episoden der Heldeninitiation also Aufgaben für jedes der Hirnareale zuordnen: Neben logischer und imaginativer Fähigkeiten besitzt der Held den Mut zur Handlung, er weiß seine tierischen und auch seine weiblichen Wesensbestandteile zu integrieren, trifft emotional und intuitiv korrekte Entscheidungen, hat Erinnerung und findet die Liebe, mittels der oder in deren Namen das Neue geschaffen wird. Ist die mythische Erzählung also in ihren Episoden ein Wegweiser für die Entwicklung der vielfältig veranlagten geistigen Fähigkeiten – der sämtlichen Sinne – des Menschen (und potenziellen Helden) im Rahmen eines sublimen und zugleich unpsychologischen Menschenbilds? Vielleicht liegt darin eine mögliche Erklärung, warum wir Mythen immer wieder in unser Weltbild integrieren wollen. Nicht, weil wir einen Rest an vermeintlicher Irrationalität bräuchten, sondern weil die rationale Denktätigkeit nur einen Teil unserer tatsächlichen kognitiven und emotionalen Fähigkeiten beansprucht – und damit ein rein rationales Weltbild eine Verkümmern unseres Gesamtpotentials, unseres Geistes mit sich brächte, dessen also, was das Sublime überhaupt schafft oder erkennt. In einem rein logischen System entspräche zudem die (der kulturellen Evolution unabdingbare) Lernfähigkeit des Menschen

oder Helden immer nur der programmierbaren Lernkapazität von Computern. *Je mehr wir über das Nervensystem wissen, desto mehr werden wir auch mit der Wirklichkeit sinnvoll umgehen können*, meinte der Neurologe Detlef Linke.

Incanto

Im Mythos werden sämtliche Fähigkeiten des Helden auf die Probe gestellt, und ähnlich ganzheitlich könnte man sich die Wahrnehmung der mythischen Erzählung und Urform von Theater vorstellen: Musik und gesungener oder rhythmisch rezitierter Text sowie die bildlichen Inhalte der Erzählung und deren Darstellung werden hauptsächlich über die assoziativ funktionierenden Hirnareale verarbeitet, während die Dekodifizierung der Sprache eine logische Operation erfordert. Da die Erzählung allgemein menschliche Zustände evoziert, generiert sie Miterleben, also Emotionen, die desto intensiver ausfallen, je mehr sie sich mythisch-symbolischer Urmotive bedient und damit in die Tiefe der menschlichen Psyche dringt. Vereint mit Musik und Gesang und der realen szenischen Manifestation kann man also durchaus von *incanto*, einem Zauber, sprechen. Die *Katharsis* als der (im Idealfall) auf das erlebte Theater folgende Verarbeitungsprozess würde großteils im frontalen Bereich unseres Gehirns stattfinden, da wo Emotionen, Urteil und Erinnerung sich verknüpfen. Den Gedanken weiter verfolgend, erklärt sich die ursprünglich rituelle Bedeutung von gesungenem oder dargestelltem Mythos oder Theater von selbst und damit auch seine vitale Notwendigkeit für die Kultur: Inhaltlich gewissermaßen gesellschaftsfundierend, verlangt die Rezitation des Mythos dem Geist eine ganzheitlich integrative Aktivität ab, die dank der *Katharsis* bewusstseinsbildend wirkt, sowohl

beim Individuum (egal ob es mitwirkt oder zusieht) als auch in der Gemeinschaft, die das Erlebnis teilt. Aus der Sicht der Kunst wiederum liegt das Bestreben, eine Kunstform zu schaffen, die ganzheitlich erfahrbar ist und über die Ästhetik hinaus auch gesellschaftlich wirksam ist, auf der Hand: Das *Gesamtkunstwerk* hat ursprünglich diesen Anspruch. Oper, Theater und (in virtuellerer Erlebbarkeit) Film können, neben vielen anderen Spielformen der Künste, solche Erfahrungen auslösen. Wagners *Ring* zum Beispiel, mit seinem mythischen Inhalt, seiner musikdramatischen Form, dem sinnlichen Gebilde der Inszenierung, dem besonderen Raum und seiner Dauer in der Zeit ist das perfekte Programm eines solchen Gesamtkunst-Erlebnisses. Es soll dem menschlichen Gehirn nicht-alltägliche Bewusstseins Ebenen öffnen und die Zuschauer möglichst – mit Wagner gesprochen – *in den begeistertsten Zustand des Hellsehens versetzen*. Ein wenig wie ein Ritual für manche, für andere durchaus ein Ritual.

Barbara Weigel

arbeitet als freiberufliche Dramaturgin für Schauspiel, Tanz und Oper. Sie studierte Angewandte Theaterwissenschaft in Bologna und war 2007-2009 nach diversen Engagements und Lehraufträgen Dramaturgin bei Federico Tiezzi am Teatro Metastasio Stabile della Toscana Prato. Derzeit arbeitet sie u. a. mit Vincent Boussard zusammen.