

# Ö D I P U S

Fassung von: ROMEDER/ALT

nach

EÖRSI/HOFMANNSTHAL



# Ö D I P U S

Fassung von: ROMEDER/ALT

nach

EÖRSI/HOFMANNSTHAL



*„Sie sind nicht schuldig, nicht schuldiger als Ihre Kinder und als...Gott...  
Der Schuldige ist woanders, aber Sie sind schon zu alt, um jetzt noch auf die Suche nach ihm zu  
gehen. Nun denn, ich verlasse Sie, bleiben Sie gesund, damit ich sie ebenso wohlauf wiederfinde!“*

aus: Panait Istrati „Familie Perlmutter“

## Das Projekt

König Ödipus ist eine der bekanntesten Tragödien unserer Zeit. Die Geschichte des Herrschers, der unwissend seinen Vater ermordet, seine Mutter heiratet und dadurch dem Volk Thebens das Unglück der Pest beschert, rührt heute noch durch die offensichtliche Unschuld seines Handelns. Ödipus muß sich als Sucher der Wahrheit des Übels selbst als Ursache des Übels erkennen: Der Mensch, der ahnungslos gerecht sein will und die Schuld in seiner Umwelt sucht, findet die Schuld in sich. Ödipus nimmt die Freiheit auf sich, erkennen zu wollen, und er beansprucht die Freiheit, die Strafe an sich selbst zu vollziehen. So blendet er sich, um vor aller Welt als Geblendeter erkannt zu werden: Als Sehender war Ödipus blind, unwissend, als Blinder wird er sehend.

### Ödipus heute?

In einer Zeit des offenen Informationszuganges durch neue Medien erscheinen SELBSTBESTIMMUNG und die daraus resultierende Wahl- und Entscheidungsmöglichkeit unbegrenzt; daher ist die Frage nach Schuld und EIGEN-VERANTWORTUNG in ihren Konsequenzen dringlicher. Dafür hat sich die sophokleische Version, die vom göttergewollten Schicksal ausgeht, als denkbar ungeeignet erwiesen.

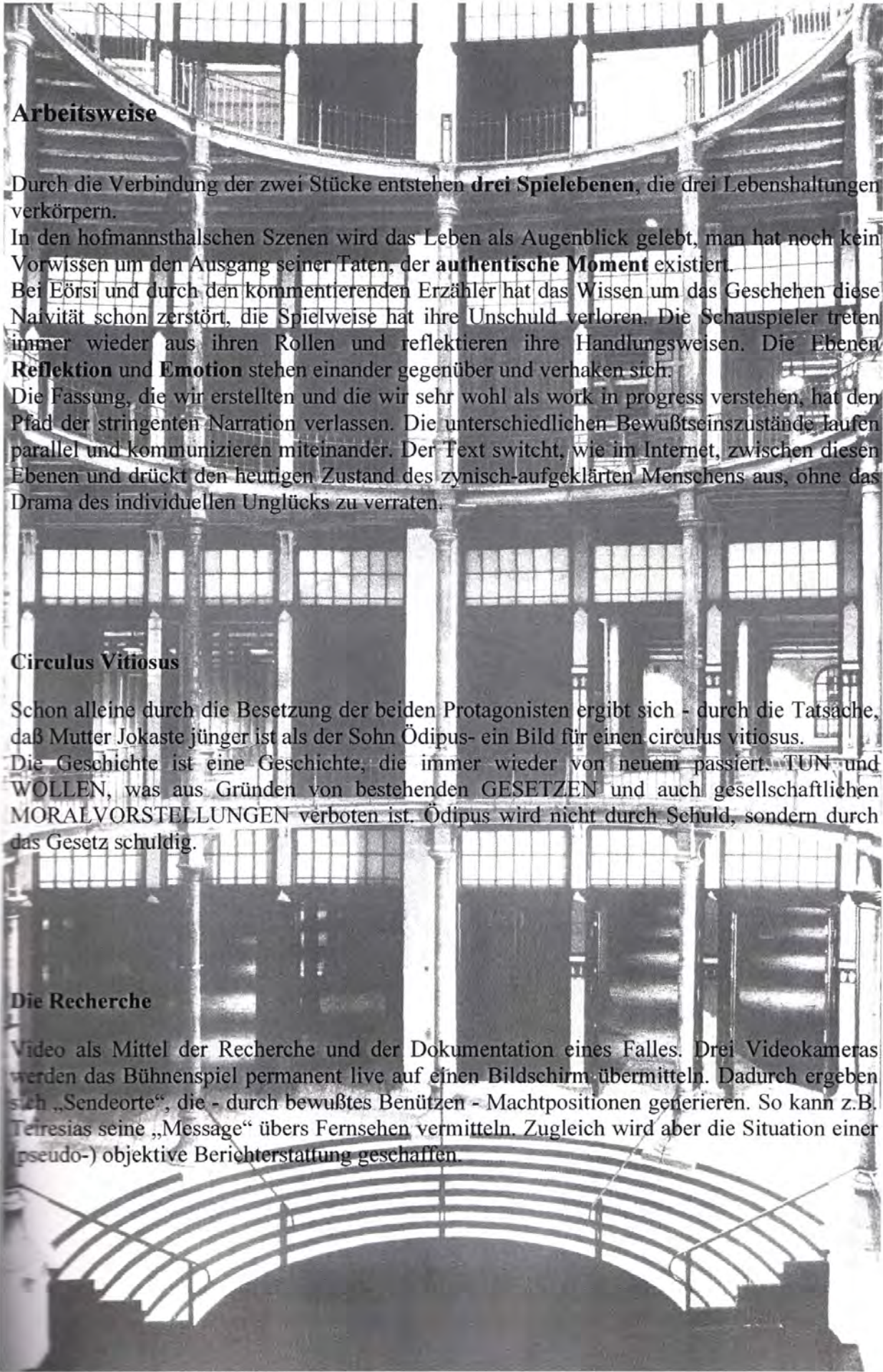
So haben wir als Textgrundlage die Fassungen von Hofmannsthal „Ödipus und die Sphinx“ und Eörsi „Variation auf Ödipus“ gewählt und miteinander verknüpft.

### Die Fassungen von István Eörsi und Hugo von Hofmannsthal

Beide Autoren lösen sich von der altgriechischen Vorstellung der schicksalsbestimmenden Götter und sind mehr dem aufklärerischen Gedanken des **handelnden Menschen** im gesellschaftlichen Kontext verpflichtet. Hofmannsthal setzt zeitlich bei der Verkündung des Schicksals Ödipus an und endet bei der Heirat seiner Mutter und der Krönung. Die psychologischen Elemente der Figuren sind hier stärker ausgearbeitet. Die Liebe zwischen Mutter und Sohn ist noch nicht als Verbrechen gebrandmarkt, sondern wahrhaftig.

Hofmannsthal thematisiert auch den sinnentleerten Kampf um die Macht rein um der Macht Willen in den Figuren „Kreon“ und „Antiope“ und den Drang der Gesellschaft nach einen Führer.

Eörsi, der mit der traditionellen Dramenform radikal bricht, spricht schon mit dem Wissen des ausgehenden 20. Jahrhunderts. Die Handlung ist schon geschehen, Utopien schon gescheitert, der Glaube an den Menschen und das Vertrauen in seine Handlungsfähigkeit in sloterdijkscher Manier verloren. Ein zynisch-aufgeklärtes Bewußtsein bestimmt die Erzählweise, wodurch die Tragödie eine größere Tragweite erhält.



## Arbeitsweise

Durch die Verbindung der zwei Stücke entstehen **drei Spielebenen**, die drei Lebenshaltungen verkörpern.

In den hofmannsthalschen Szenen wird das Leben als Augenblick gelebt, man hat noch kein Vorwissen um den Ausgang seiner Taten, der **authentische Moment** existiert.

Bei Eörsi und durch den kommentierenden Erzähler hat das Wissen um das Geschehen diese Naivität schon zerstört, die Spielweise hat ihre Unschuld verloren. Die Schauspieler treten immer wieder aus ihren Rollen und reflektieren ihre Handlungsweisen. Die Ebenen **Reflektion** und **Emotion** stehen einander gegenüber und vernaken sich.

Die Fassung, die wir erstellt haben und die wir sehr wohl als work in progress verstehen, hat den Pfad der stringenten Narration verlassen. Die unterschiedlichen Bewußtseinszustände laufen parallel und kommunizieren miteinander. Der Text switcht, wie im Internet, zwischen diesen Ebenen und drückt den heutigen Zustand des zynisch-aufgeklärten Menschens aus, ohne das Drama des individuellen Unglücks zu verraten.

## Circulus Vitiosus

Schon alleine durch die Besetzung der beiden Protagonisten ergibt sich - durch die Tatsache, daß Mutter Jokaste jünger ist als der Sohn Ödipus- ein Bild für einen circulus vitiosus.

Die Geschichte ist eine Geschichte, die immer wieder von neuem passiert. TUN und WOLLEN, was aus Gründen von bestehenden GESETZEN und auch gesellschaftlichen MORALVORSTELLUNGEN verboten ist. Ödipus wird nicht durch Schuld, sondern durch das Gesetz schuldig.

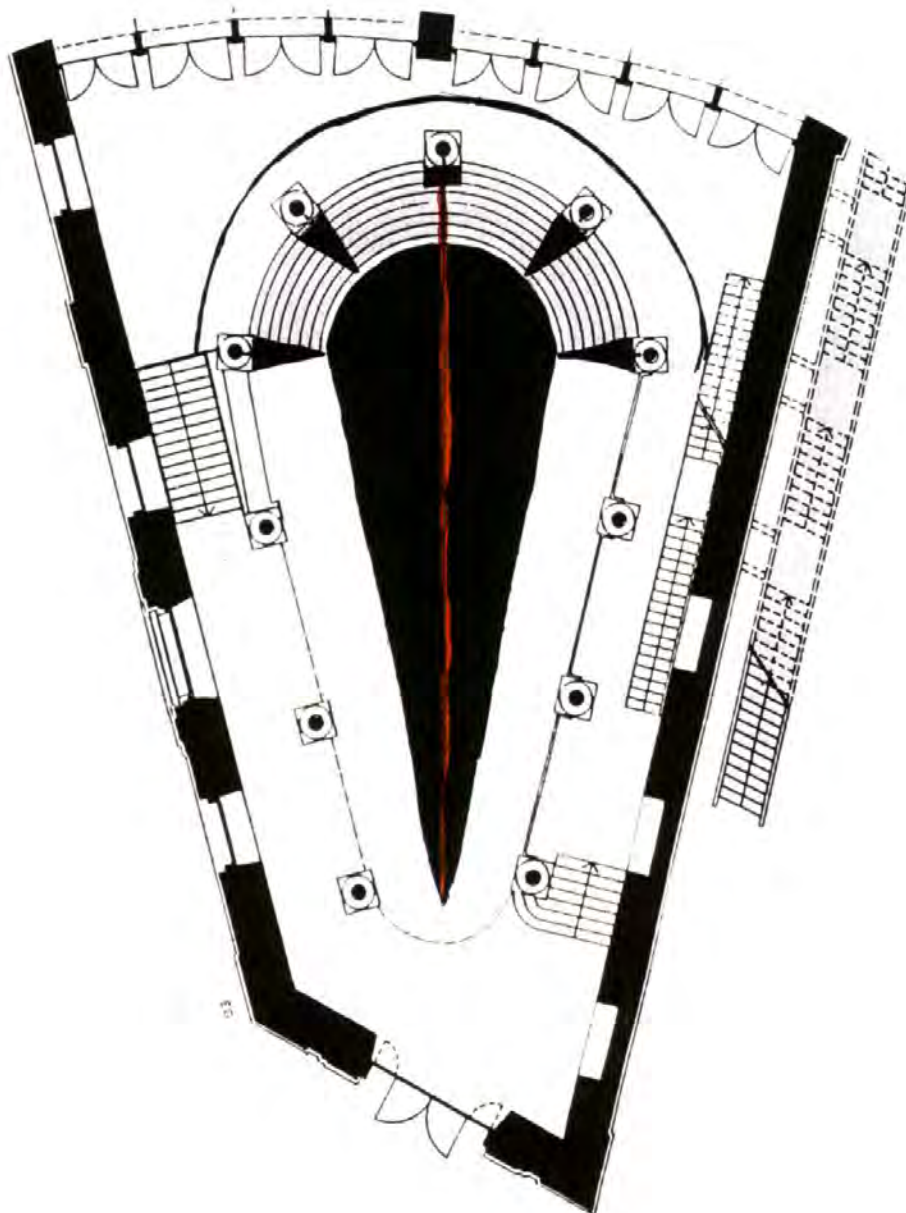
## Die Recherche

Video als Mittel der Recherche und der Dokumentation eines Falles. Drei Videokameras werden das Bühnenspiel permanent live auf einen Bildschirm übermitteln. Dadurch ergeben sich „Sendeorte“, die - durch bewußtes Benützen - Machtpositionen generieren. So kann z.B. Teiresias seine „Message“ übers Fernsehen vermitteln. Zugleich wird aber die Situation einer (pseudo-) objektiven Berichterstattung geschaffen.

## Der Raum

Dualismus drückt sich auch in der Ausstattung aus. Der Ort selbst, das Semper-Depot, der Bühnenraum und Kostüme, zitieren auf unterschiedliche Weise den Pathos der Tragödie, während der Text und die Spielweise sich an der heutigen Zeit orientieren.

Die von der natürlichen Architektur des Prospekthofes des Semper Depots vorgegebene antikisierende Architektur wird nur mittels minimalen Eingriffen in eine Theaterlandschaft verwandelt. Den fünf Figuren der klassischen Tragödie werden Podeste und Masken zugeordnet. Die Podeste schneiden als aggressive dreieckige Formen in den Grundraum ein. Hierbei bildet die Ausnahme das Podest des Ödipus, welches eine rechteckige Form aufweist sich aber im Zentrum der fünfer Gruppe befindet. Die abstrahierte Form der Masken als Zeichen für das griechische Theater werden im vorderen Bereich der Podeste auf Stäben positioniert. Der theatralische Raum wird mittels einem Rundhorizont aus transluzentem Material nach hinten zu den rückwärtigen Räumen abgegrenzt. Der Raumboden wird mit schwarzem Granulat bedeckt. Die Zuschauerreihen werden als Schenkel an die dreieckige Grundfläche angeordnet.



## ÖDIPUS-Ein Stück in einem Prolog, 11 Szenen und einem Epilog

Seite	Szene	Stichwort	Beschreibung	Rolle
3	Prolog		Albtraum	Ödipus/Phönix
3-5	I.	"Was ist das für ein Plätschern"	~Auftritt Teiresias	1./2.Schauspieler/Schauspielerin~ Teiresias/Ödipus
5-7	II.	"Sie bringen den Magier"	Wie besiegt ich die Schwester	Kreon/Magier
7-8	III.	"Ziehen Sie sich an"	Ohne Wissen gibt es keine Schuld	Jokaste/Ödipus
8-11	IV.	"Schläfst du Mutter"	Gespräch: Jokaste-Antiope	Jokaste/Antiope
11-13	V.	"Auf das Tor Kreon soll König werden"	Antiope beschuldigt Kreon des Mordes an Lajos; Jokaste soll den Retter, der kommen wird	Kreon- (Volk)/Antiope - (Volk)/Jokaste
13-14	VI.	"Richtig. Die Sage von Theben"	Die Stadt muß von dem Schuldigen befreit werden	1.Schauspieler/Schauspielerin
14-17	VII.	"Du Volk aus dieser Stadt.."	Ödipus erreicht Theben - Trifft auf Jokaste	Ödipus/Antiope-(Volk)/Jokaste
17-20	VIII.	"So willst du auf mich wälzen"	Jokaste behauptet, daß Ödipus sie sofort erkannt hat	Jokaste/Ödipus
20-21	IX.	Woher kommt diese Stimme?		1. Schauspieler/Schauspielerin
21	X.	"Bevor wir uns...."	Kreon bestätigt Ödipus als König	Kreon/Ödipus
21-23	XI.	"Es kommt jemand" ~ "Teiresias kommt"	Hirte wird statt Ödipus verbannt	1.Schauspieler/Schauspielerin~ Hirte/Teiresias/Jokaste
23	Epilog	"Was ist das für ein Weinen?"		1./2.Schauspieler/Schauspielerin