

NEWS



A black and white promotional image for the play 'Frankenstein'. It features a close-up of a young man's face on the left, looking upwards with a concerned expression. On the right, a hand is shown holding a piece of translucent, fleshy material, which is being attached to the man's forehead. The background is dark, and the overall mood is dramatic and unsettling.

frankenstein

adaptation by
svenja baumann &
johanna thies

24-27 | 29 | 31 january 2015
1 | 3-6 february 2015

7.30 pm

audimax
universität hamburg
von-melle-park 4



tickets
tel: (0 40) 4 26 38-48 52
email: up@uni-hamburg.de
www.universityplayers.de

Inhalt

Redaktionelles

Editorial	2
Cast and Staff	Backpage

Stück, Autor, Inszenierung

Der <i>Frankenstein</i> der UPs	3
The Sailors of the <i>Prometheia</i>	5
Mary Shelley	6

Die Vorlage

Abby Normals Gehirn	9
Faszination Frankenstein	12
Auf der Suche nach dem Monster	15

Künstler und Schöpfer

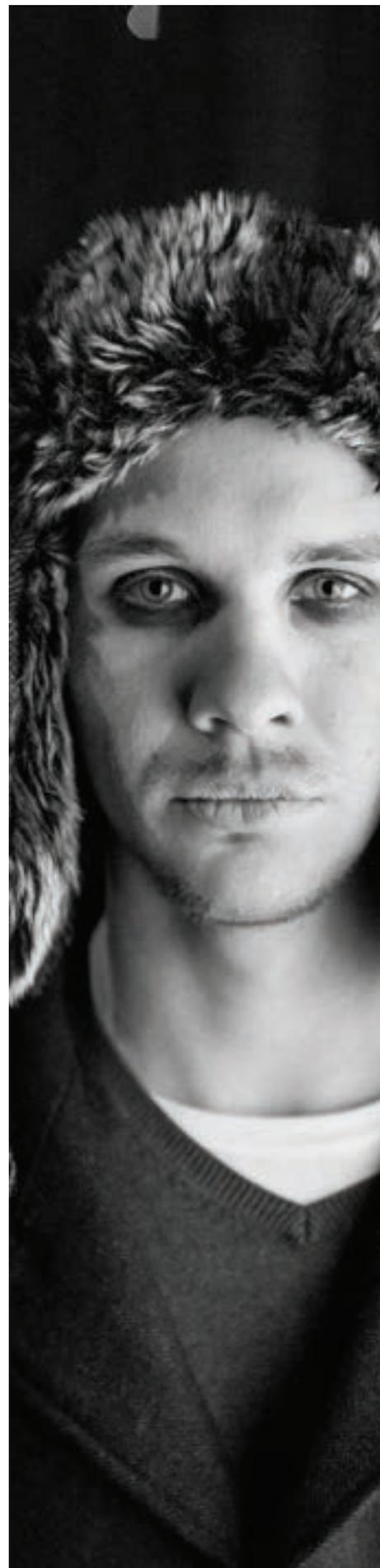
Nur Traumbilder und Chimären?	17
Wissensdurst und Ethik	20
Homo homini deus	22

Das Werk

Der künstliche Mensch	24
“Be not afeared the isle is full of noises”	27
Zwischen Grauen und Menschlichkeit	29

Theatrales

In der Verseschmiede	31
----------------------	----



Liebe Freundinnen und Freunde der UNIVERSITY PLAYERS,

die Winterproduktion dieses Jahres, Mary Shelleys Frankenstein in der Bearbeitung der UNIVERSITY PLAYERS, ist die erste Adaption eines Romans, die von den UNIVERSITY PLAYERS aufgeführt wird. Die Adaption wurde gemeinsam von Svenja Baumann, unserer Produktionsleiterin, und Johanna Thiess, unserer Regisseurin, erarbeitet. Johanna nimmt in ihrem Artikel zur Inszenierung Stellung.

Wir haben uns nicht zu dieser Adaption entschlossen, um auch der Adaptionsswelle, die seit Jahren die deutsche Theaterlandschaft überflutet, modischen Tribut zu zollen. Dafür ist die englischsprachige Dramenliteratur zu reichhaltig. Vielmehr haben wir in der Ausgrenzung, die das Geschöpf Victor Frankenstein durch die Gesellschaft erfährt, Parallelen zur Ausgrenzung gesehen, die Flüchtlinge und Einwanderer in Europa erfahren müssen, weil ihre Sprache, ihr Aussehen oder ihre kulturelle Herkunft anders ist, als die der Einheimischen. Unsere Bearbeitung legt ihren Schwerpunkt auf diese Aus-

grenzung des Anderen.

In der Zwischenzeit ist das Büro der UNIVERSITY PLAYERS einmal mehr auf dem Universitätsgelände umgezogen (worden). Wir sind jetzt im Bauch des „Mutterschiffs“, dem Hauptgebäude der Universität (ES1) im Raum 206 zu finden. Doch wenn, um maritim zu werden, das Hauptgebäude mit dem Kapitän an Bord das „Mutterschiff“ der Universität ist, kann sich der Philo-Turm der Geisteswissenschaften mit Recht als „Leuchtturm“ der Universität bezeichnen. Hier sind schließlich die Lotsen zu finden, die, um maritim zu bleiben, mit ihrer speziellen Revierkenntnis der geistigen Strömungen dem Kapitän, der den Kurs der Universität bestimmt, beratend zur Seite stehen.

Sicherlich werden auch die anfänglichen Kommunikationsschwierigkeiten, wenn die UPs mit dem „Mutterschiff“ voll verkabelt sind, bald behoben sein.

Die ungewöhnlichen Aufführungstermine für Frankenstein sind durch die

Belegung des Audimax durch Klausuren verursacht.

Wir danken Ihnen, dass Sie trotz des Hamburger Winterwetters den Weg zu uns gefunden haben und wünschen Ihnen viel Spaß bei *Frankenstein*.

Die Redaktion der UP-News
Brigitte Wulf und Günter Daubenmerkl

Brigitte Wulf

Günter Daubenmerkl



Johanna Thiess



Svenja Baumann

Der Frankenstein der UPs

Gedanken zur Inszenierung

Johanna Thiess

„Frankenstein? Das ist doch dieses Monster?“ – Nun, nicht ganz. Allerdings auch nicht ganz falsch. Denn die Rollen von Frankenstein, dem Schöpfer, und dem Geschöpf, alias Monster, liegen näher beieinander, als man zunächst denken könnte.

Erdacht von der damals 19-Jährigen Mary Shelly im Jahr 1816, im „Sommer ohne Sommer“, den sie in Lord Byrons Sommerhaus am Genfer See zusammen mit ihrem Noch-Nicht-Ehemann Percy Bysshe Shelly, ihrer Schwester und mit Byrons Leibarzt verbrachte. Die Asche eines indonesischen Vulkans, der im Jahr zuvor ausgebrochen war, verdunkelte noch immer die Sonne und verursachte viele Regentage, sodass die illustre Gesellschaft gezwungen war, im Haus zu bleiben. Um sich die Zeit zu vertreiben, trug man den anderen selbstgeschriebene Schauergeschichten vor.

Erdacht war *Frankenstein* als Horrorgeschichte.

Noch heute gilt *Frankenstein* als Inbegriff des Horrors, des Monströsen, der oft billigen Gruselgeschichten – leider. Denn in den meisten der mittlerweile unzählbaren Adaptionen und begrifflichen Anspielungen fällt dabei die inhaltliche Tiefe und Komplexität komplett weg.

Mehr als eine Horrorstory

Unsere Adaption und Inszenierung versucht, diesen Fehler nicht zu begehen. Wir wollen keine Monstergeschichte erzählen, sondern die Geschichte eines Wesens, das zum Monster gemacht wird. Dieses Wesen nennen wir Kreatur oder „Creature“. Wir wollen vom Prozess der Monsterwerdung erzählen, von Verantwortung und von Schuld, von Andersartigkeit und vom Umgang mit der Andersartigkeit. Von Schöpfung und Verstoßung. Von Wünschen und von Träu-

men. Von Tragik und Komik. Von Theater und ...

Vor allem wollen wir erzählen.

Mit unserer Erzählung beginnen wir im Nichts, im Eis der arktischen Wüste. In diesem riesigen Nichts aus Eis steckt ein Expeditionssegelschiff namens *Prometheia* samt Captain Walton und seiner Besatzung fest, als auf dem Eis eine Gestalt erscheint. Diese Gestalt, Victor Frankenstein, erzählt ihre Geschichte. Eine Geschichte von Schöpfung, vom Wissendrang, von Grenzen, die überschritten werden, von grenzenlosem Glauben an die Wissenschaft und an den Fortschritt, von Enttäuschung, von Liebe und von Hass.

In unserer Inszenierung erzählt Victor Frankenstein die Geschichte jedoch nicht allein, denn Captain und Seeleute steigen mit ein in die Geschichte. Sie fragen nach, kommentieren, übernehmen Rollen, tragen die Erzählung weiter – und verändern sie damit. Jeder erzählt anders. Jeder erinnert sich anders.

Jede Erinnerung verändert sich. Gemeinsam eine Geschichte zu erzählen bedeutet, sie in Frage zu stellen und sie zugleich zu 100% zu bejahen, in all ihrer Unlogik, ihrer Skurrilität, ihrer Unwahrscheinlichkeit, ihren Sprüngen, ihrer Traumhaftigkeit.

So erzählen sie alle Victor Frankensteins Geschichte, eine Geschichte von Schöpfung und Entartung. Sie erzählen vom Prozess einer Monsterwerdung, von Einflüssen, Prägungen und von Verantwortung. Von Verantwortung und Schuld, die all jene tragen, die der Kreatur begegnen und die durch ihr Handeln oder Nicht-handeln die Kreatur prägen und die Konsequenzen davon verantworten müssen. Sie erzählen von Verantwortung und Schuld des Schöpfers. Von Verantwortung, die er nicht bereit ist zu tragen – denn kaum hat er die Kreatur erschaffen, verstoßt er sie wieder.

Für die junge Mary Shelly muss die Zurückweisung, die Frankensteins Kreatur erfuhr, ein zentrales Thema gewesen sein. Mütterliche Liebe hatte sie selbst nie erfahren, denn



ihre Mutter starb kurz nach ihrer Geburt und mit ihrer Stiefmutter verstand sie sich nicht. Ein weiteres schweres Trauma mag für sie gewesen sein, dass der von ihr vergötterte Vater sie zurückwies, nachdem sie als 16-Jährige mit dem Dichter Percy Shelly durchgebrannt war. Zudem war ihr erstes Kind kurz nach der Geburt gestorben. Bei der Verarbeitung dieser als Schuld empfundenen Erfahrungen und mit einem Gefühl des Versagens blieb sie alleine.

Wichtiger als die Schuldfrage und die Frage nach der Verantwortung des Schöpfers – ob Wissenschaftler, Künstler, Autor, Mensch – ist jedoch zunächst eine ganz andere: Was passiert mit einem Menschen, der mit einem völlig blanken Bewusstsein im Körper eines erwachsenen Mannes erwacht? Ohne jemals Liebe, ohne jemals Bildung erfahren zu haben. Der ganz alleine in die Welt gefallen ist.

Das Andere

Er wird von den Menschen als anders wahrgenommen. (Wie er sich selbst wahrnimmt, könnte nur er uns verraten, doch noch kann er nicht sprechen.)

Wie aber wird mit Menschen umgegangen, die „anders“ sind? Sicherlich unterschiedlich, mitunter mit Neugierde, manchmal mit Offenheit oder Mitleid, oft aber ängstlich und ablehnend. Denn die Angst führt zu Ablehnung und Ausgrenzung.

Was aber passiert mit jemandem, der fast nur Ablehnung erfährt? Besteht für ihn überhaupt die Möglichkeit, ein liebevolles, friedvolles Miteinander zu erlernen, wenn ihm ein solches nie vorgelebt wurde? Wie kann er seinen Platz in der Welt finden, ohne liebende Mutter, die ein Schlaflied singt, ohne stolzen Vater, der die Welt erklärt, ohne Sprache, ohne Wissen, ohne eine „gute Kinderstube“?

Was also macht die Erfahrung des permanenten Ausgegrenztseins mit Frankensteins Kreatur, mit jeder Kreatur? Lässt es sie zum Monster werden? Wird es nur durch uns als Monster definiert oder hätte es eine Chance, sich dieser Bezeichnung zu entziehen? Wenn nicht, dann sind es einzig und allein die Konsequenzen unseres Handelns und unsere Definition, die das Monster zum Monster werden lassen. Sozusagen ein Monster als gesellschaftliche Eigenproduktion. Aber warum tun wir das?

Seit jeher ist die Figur des „Monsters“,

die gleichermaßen Angst erzeugt und doch fasziniert, Teil der menschlichen Zivilisation. Die antike Mythenwelt ist von monströsen Fabelwesen bevölkert; im Mittelalter gelten Monster, gemeint waren Menschen oder Tiere mit jeglicher „Missbildung“, wahlweise als Symbole des Teufels oder der Schöpferkraft Gottes, während sich in der Neuzeit die Vorstellung vom Monströsen in verschiedene Richtungen entwickelt. Einerseits entsteht eine Verwissenschaftlichung des „monströsen“ Körpers als eine anatomische Aberration, andererseits wird das Monster zur Sensation in Freakshows oder Gruselkabinetten. Auch in der Kriminologie findet die Metapher des Monströsen ihren Platz: Der als „Sittenmonster“ verurteilte Verbrecher wird durch mediale „Monsterfikation“ zum Nicht-Menschen, zum Monster stilisiert, um ihn dann leichter aus der Gesellschaft ausschließen zu können oder sogar zur Lynchjustiz gegen ihn aufzurufen, denn für „Monster“ können die Gesetze der Menschen ja nicht gelten.

Spiegelungen

Michel Foucault bezeichnet die Figur des Monsters als „das große Modell aller kleinen Abweichungen“, als Personifikation und Kulmination des Andersartigen und des Fremden. Damit ist das Monster auch ein Spiegel der Gesellschaft, projiziert diese doch ihre unterdrückten Ängste und nicht ausgelebten Tabus auf das Monster. Um dieser Spiegelfunktion willen braucht eine jede Gesellschaft ihre Monster – denn wohin sonst mit den unterdrückten Ängsten? So „hilft“ das Monster der Gesellschaft oder gesellschaftlichen Kleingruppen, sich als Gruppe zu identifizieren, weil es gemeinsame Merkmale der Gruppe nicht vorweisen kann. Weil es anders ist als die Gruppe.

Nur durch die Andersartigkeit des Außen-seiters funktioniert die Gruppenidentifikation. Nur so funktioniert überhaupt die Gesellschaft. Ganz gleich, um welches Merkmal es sich handelt. Zugleich birgt die Spiegelfunktion des Monsters aber auch ein subversives Potenzial, denn durch die Spiegelung können Normierungen durchkreuzt und als Konstruktionen durchschaubar werden. Hier liegt für uns die Chance, durch Nachdenken über das „Monster“ unsere Vorstellungen von Andersartigkeit zu überdenken.

Welches Monster aber hat überhaupt Lust, seine Existenz als Spiegelfunktion für die Gesellschaft zu fristen und wäre nicht stattdessen lieber ganz einfach ein normaler Teil der Gesellschaft? ■



Reasy Beasy
Gesa Penthin

Auch ein blindes Huhn findet einmal ein Korn, und obwohl der Kapitän seine Crew in einem Pub rekrutiert hat, ist ihm mit Reasy ein Glücksgriff gelungen. Die Steuerfrau der Prometheia ist ausgebildete Ärztin und kümmert sich nicht nur um die Sicherheit, sondern auch um die Gesundheit der Crew. Zwischen dem dickköpfigen Kapitän und der abergläubischen Crew muss sie häufig die rationale Vermittlerposition einnehmen, Streit schlichten und die Gruppe vereinigen. Als wahrscheinlich einzig vernünftiger Sailor an Bord wird sie von allen geschätzt und respektiert. Was niemand an Bord über sie weiß: Ingeheim genießt sie das Abenteuer im Eis mit der verrückten Crew.

Auf der Prometheia anzuheuern war eine Kurzschlussreaktion, um dem langweiligen Lebensplan zu entfliehen, den ihre Eltern für sie ausgelegt hatten. Anstatt den perfekten Schwiegersohn zu heiraten und das brave, unauffällige Leben einer Frau aus gutem Hause zu führen, wollte Reasy ihre Intelligenz lieber dafür nutzen, etwas Gutes für die Menschheit zu tun.

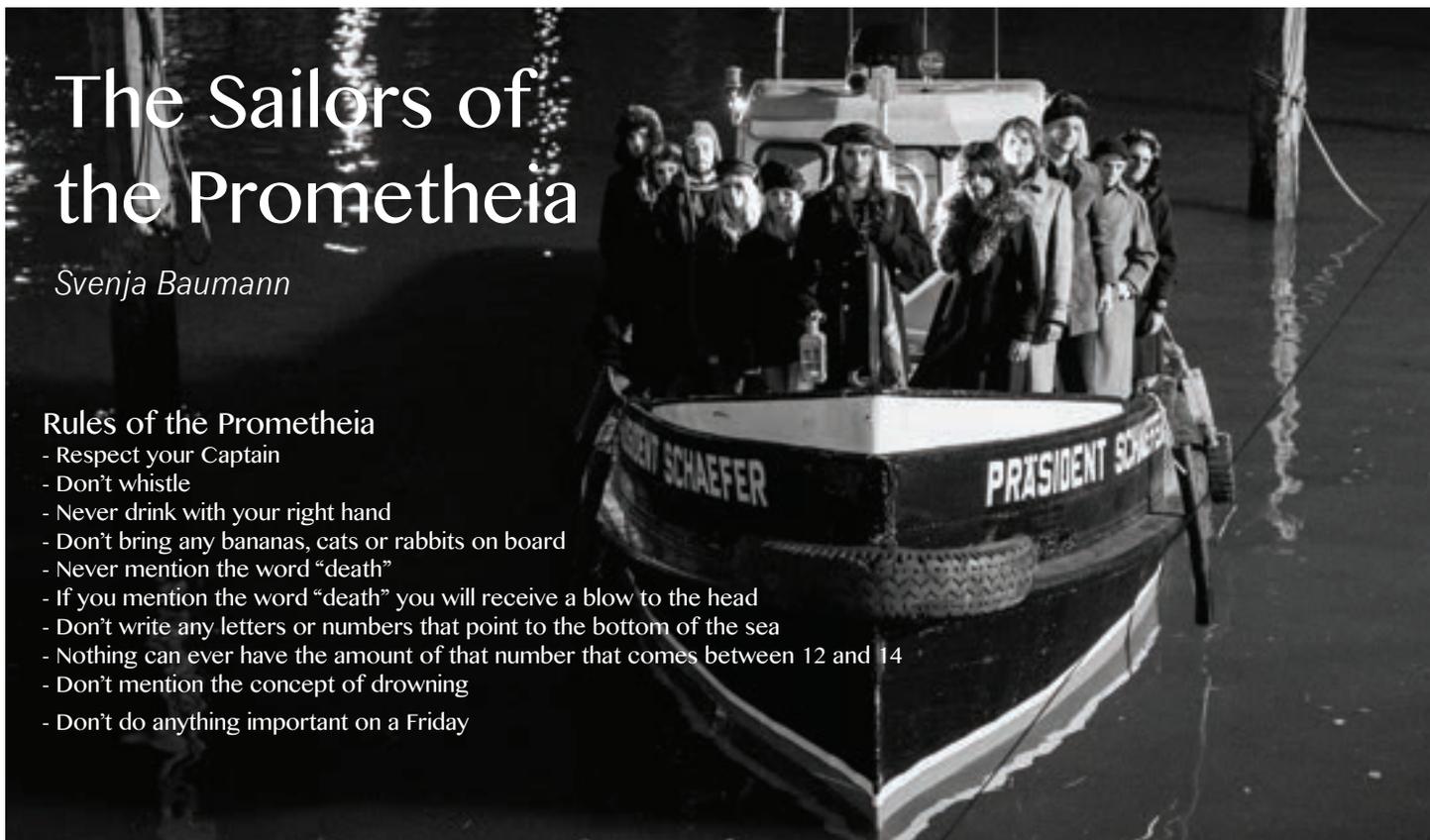
Ihren Alptraum vom passiven Leben nach den Erwartungen anderer, gefangen in patriarchalen Strukturen, durchlebt Reasy noch einmal in der Rolle der weiblichen Kreatur.

The Sailors of the Prometheia

Svenja Baumann

Rules of the Prometheia

- Respect your Captain
- Don't whistle
- Never drink with your right hand
- Don't bring any bananas, cats or rabbits on board
- Never mention the word "death"
- If you mention the word "death" you will receive a blow to the head
- Don't write any letters or numbers that point to the bottom of the sea
- Nothing can ever have the amount of that number that comes between 12 and 14
- Don't mention the concept of drowning
- Don't do anything important on a Friday



Der Hintergrund

Mary Shelleys Rahmenhandlung um Robert Walton und seine Nordpol-Expedition wird in den meisten Frankenstein-Adaptionen gestrichen. Uns hat sie jedoch so inspiriert, dass sie schnell zum Herzstück der Adaption wurde. Schließlich existiert die Geschichte von Victor Frankenstein und seiner Kreatur nur dadurch, dass sie an Bord von Waltons Schiff erzählt und von den Seeleuten zurück nach England getragen wird.

Diese Erzählsituation kann die Geschichte um Frankenstein und seine Kreatur durchaus hinterfragen. Wie viel daran ist die subjektive Darstellung Victor Frankensteins, der zudem noch einen Hang zum Wahnsinn hat? Inwiefern verändert es die Geschichte, wenn die Kreatur selbst zu Wort kommt und aus ihrer eigenen Perspektive erzählt? Und welcher Anteil der Geschichte ist bloßes Seemannsgarn, gesponnen von einer ausgehungerten und halb erfrorenen Schiffsbesatzung?

Roland Barthes und Jacques Derrida riefen einst den Tod des Autors aus und legten die Bedeutung eines Textes in die Hände des Lesers. Auch unsere Sailors formen als Zuhörer die Geschichte um Victor Frankenstein und seine Kreatur mit. Dabei hat jeder Sailor einen individuellen Charakter und reagiert auf seine Art auf jeden Aspekt. Mit manchen

Charakteren können sich die Seeleute so stark identifizieren, dass sie aufspringen und die Geschichte zusammen mit Victor nachspielen. In diesem „Reenactment“ nehmen sie sogar noch größeren Einfluss, indem sie die Charaktere schauspielerisch interpretieren, dabei aber die Verbindung zu ihrer Sailor-Persönlichkeit nie ganz verlieren.

Im Rahmen der Charakterarbeit mit den Schauspielern war es daher der erste Schritt, mit ihnen gemeinsam die Persönlichkeiten ihrer Sailor-Charaktere zu erarbeiten. Auch wenn unsere Cast nicht unbedingt auf Seefahrer-Erfahrungen zurückblicken kann, gibt es einen Aspekt, der Seeleute und Schauspieler verbindet: der Aberglaube.

Jeder, der einmal in einer Theaterproduktion involviert war, kennt die Regeln: Man wünscht niemandem „Viel Glück“. Man erwähnt niemals Macbeth. Man verwendet weder echtes Geld, noch echten Schmuck oder echte Blumen. In einem leeren Theater muss immer ein Licht für die Geister brennen, die einmal die Woche ihr eigenes Stück aufführen. Man benutzt kein neues Make-Up bei der Premiere und verlässt die Garderobe mit dem linken Fuß. Man spricht die letzte Zeile des Stücks vor der Premiere nicht aus. Die Premiere findet nicht an einem Freitag statt. Man pfeift nicht auf der Bühne.

Die Regeln auf einem Segelschiff sind verdächtig ähnlich: Keine Reise beginnt an einem Freitag. Bananen, Katzen und Hasen bringen Unglück. Erwähne niemals das Wort „Tod“. Man pfeift keine Melodien an Bord.

Vor Allem der Ursprung des Pfeif-Verbotes ist für uns interessant. Die Bühnen-Crew bestand ursprünglich aus Seeleuten, da diese sich gut mit Seilen und Knoten auskannten und problemlos in gefährlichen Höhen klettern und Bühnenteile bewegen konnten. Außerdem hatten sie einen eigenen Pfeif-Code, mit dem sie sich während der Show wortlos verständigen konnten. Pfiff allerdings ein Schauspieler auf der Bühne, konnte er die Seeleute im Schnürboden durcheinander bringen. Dies endete im schlimmsten Fall so, dass er von einem herabsausenden schweren Kulissenteil erschlagen wurde.

Da wir nun sowohl Schauspieler als auch Seeleute auf der Bühne haben, gibt es so viele mögliche Unglücks-Quellen, dass schon in den ersten Proben ein Regelwerk verfasst werden musste. Die Dynamik, die so zwischen den eigenwilligen und abergläubischen Sailors entstand, erschuf in den vielen Proben einzigartige Hintergrundgeschichten, die wir gern teilen möchten. Wir haben diese Rollenprofile über das Heft verteilt. ■

Mary Shelley

Die Autorin

Brigitte Wulf

Mary Wollstonecraft Shelley wurde am 30. August 1797 geboren. Ihr Vater, der Philosoph und Autor William Godwin (1756-1836) hielt dieses Ereignis in seinem Tagebuch wie folgt fest: Geburt Marys, 20 Minuten nach 11 Uhr abends. 11 Tage später starb ihre Mutter, die Philosophin und Schriftstellerin Mary Wollstonecraft Godwin am Wochenbettfieber.

Mary hatte eine ungewöhnliche Kindheit, zwischen Politik, Schreiben und Familie. Nach dem Tod seiner Frau, musste sich William Godwin um zwei Töchter kümmern, Mary und deren Schwester Fanny, der unehelichen Tochter Mary Woll-

stonecraft Godwins, die er an Kindesstatt angenommen hatte. Er hatte seine ganz eigene Vorstellung von Erziehung, beeinflusst von seiner Frau Mary Wollstonecraft Godwin, die sich in ihrem Werk *A Vindication of the Rights of Woman with Strictures on Political and Moral Subjects* (1792) für die Bildung und Rechte der Frauen eingesetzt hatte. Sie vertrat die zu ihrer Zeit radikale Ansicht, dass Frauen unabhängig und selbstbestimmt sein sollten.

So besuchte Mary nur kurze Zeit öffentliche Schulen, sondern wurde von Kindermädchen, Gouvernanten, privaten Tuto-

ren und von Freunden und Verwandten erzogen. Godwin heiratete, als Mary Shelley vier Jahre alt war, Mary Jane Clairmont, die selbst zwei uneheliche Kinder mit in die Ehe brachte. Mary Shelley mochte ihre Stiefmutter nicht, aber sie verehrte ihren Vater. Ihr Vater legte großen Wert auf einen hohen intellektuellen Standard für alle Kinder des Haushalts, besonders hoch aber waren seine Erwartungen an Mary. Von ihr wurde auf Grund ihrer Abstammung und ihrer Frühreife erwartet, dass sie kreativ schreiben könne. Sie selbst bezieht sich in ihrem Vorwort zu *Frankenstein* darauf, dass sie sich als Tochter zweier literarischer Berühmtheiten bereits in frühen Jahren zum Schreiben hingezogen gefühlt habe. Schon als Kind schrieb sie in ihrer Freizeit Geschichten und hing Wachtträumen nach, in denen sie Fantasiegeschichten und fantastische Begebenheiten erfand.

Sie wuchs in einer Welt der Bücher auf. Als sie 10 Jahre alt war, gründete Godwin einen Verlag/Buchhandel für Kinderbücher und schrieb selbst einige erfolgreiche Kinderbücher unter einem Pseudonym. Mit 11 Jahren unterstützte Mary bereits ihren Vater dabei.

So erhielt Mary Shelley zwar keine formelle Schulbildung, konnte für ihre Ausbildung aber auf vier Quellen zurückgreifen:

- die enorme Bibliothek ihres Vaters;
- Vorträge, Theateraufführungen und ähnliche Veranstaltungen der Erwachsenen, zu denen die Kinder ihre Eltern begleiteten;
- berühmte Gäste ihrer Eltern, wie Samuel Taylor Colridge, Charles und Mary Lamb. Dabei wurde von den Kindern erwartet, dass sie selbst Aufführungen vorbereiteten und vorführten;
- selbständige Reisen, wie 1809 nach Ramsgate und 1812 nach Schottland zur Familie von William Baxter, dem Godwin erklärte, dass sie zum Philosophen, fast zum Zyniker erzogen werden sollte. Mary fühlte sich wohl im Haushalt der Baxters mit dessen vier Töchtern und verbrachte 1813 weitere 10 Monate dort. In diesem Alter wurde

Captain Walton

Marc Borchert

Robert Walton kam an der Küste Schottlands unter türkisgrünen Polarlichtern zur Welt. Als er 18 Jahre alt war, starb sein Vater auf tragische Weise an den Folgen der Erderwärmung – die unerwartet frühe Schneeschmelze hatte eine Pfütze erschaffen, in der er ertrank. Für den jungen Walton bedeutete dies das jähe Ende seiner Träume von einer Schriftstellerkarriere. Sein Leben galt stattdessen der Forschung, um künftige Generationen vor dem Klimawandel zu warnen.



Es erforderte viele Jahre harter Arbeit und Disziplin, bis Walton sein Lebensziel finanzieren konnte: Eine Expedition an den Nordpol, wo er eine eigene Forschungsstation aufbauen möchte. Die tragischen Erlebnisse seiner Jugend und die darauf folgenden Strapazen ließen Walton nach außen hin erhitzen und geradezu stoisch und zynisch wirken. Die erste Träne seit dem Tod seines Vaters verdrückte der frischgebackene Kapitän bei der Taufe seines stolzen Segelschiffes, der *Prometheia*. Sie ist allerdings nur ein Second-Hand-Schiff und hat kaum Lagerraum für mehr als ein paar Kisten voll Äpfeln und einige Fässer Brandy. Doch für Walton bedeutet sie noch viel mehr: Sie ist seine Wissens- und Lichtbringerin. Auf ihren Schwingen wird er der Welt die Realität der Polkappenschmelze vor Augen führen.

Mit seiner rauhbeinigen Crew hat der eigentlich recht sensible und leidenschaftliche Walton wenig gemein. Seiner tiefgründigen Poesie können sie nur mit viel Rum im Blut etwas abgewinnen. Eine verwandte Seele findet Walton erst in Victor Frankenstein. In ihm erkennt er einen Funken seines eigenen Wissensdurstes. Er entwickelt gar väterliche Gefühle für den verlorenen jungen Mann auf dem Eis und kann sich in der Geschichte daher besonders mit Victors Vater, Alphonse Frankenstein, identifizieren.

sie als unerschrocken, lebhaft und teilweise herrisch beschrieben.

Ab wann sie die Schriften ihrer Mutter gelesen hat, ist nicht bekannt. Die *Memoirs of the Author of A Vindication of the Rights of Woman* (1798), die ihr Vater ein Jahr nach dem Tod seiner Frau herausbrachte, hatten starken Einfluss auf sie und ihr späteres Werk. Da ihr Vater und seine Freunde Mary Wollstonecraft verehrten, übernahm sie diese Verehrung schon früh.

Zwischen ihren beiden Besuchen in Schottland lernte sie Percy Bysshe Shelley in London kennen, einen glühenden Verehrer ihres Vaters und seiner politisch-philosophischen Schriften, die radikale Reformen forderten. 1814 begegnete sie dem inzwischen von seiner Frau getrennt lebenden Shelley wieder, der sich in Mary verliebte. Sie sah in ihm die Personifizierung der reformistischen Ideale ihrer Eltern. Godwin versuchte die Verbindung zu verhindern. Doch die beiden reisten heimlich, zusammen mit Marys Stiefschwester Claire Clairmont, auf den Kontinent. In ihrer Verbindung wiederholte sich die Geschichte ihrer Eltern. Mary war schwanger, beide schrieben

weiter auf ihrer Reise, beide verbanden ihre Passion füreinander mit ihrer Passion für das Schreiben. Wie ihre Eltern führten sie ein gemeinsames Tagebuch.

Sechs Wochen lang reisten sie durch Frankreich, die Schweiz, Deutschland und Holland. Geldmangel zwang sie letztlich zur Rückkehr. In London hatten sie zwar die Ablehnung durch Percys Vater Sir Timothy erwartet, jedoch nicht die ihres Vaters und seiner und ihrer Freunde. Nur Percys Freunde hielten zu ihnen. Mary freundete sich mit Thomas Jefferson Hoog an.

Ihre erste Tochter wurde 1815 geboren und starb bereits zwei Wochen später. Mary Shelley hatte Depressionen, aber eine erneute Schwangerschaft half ihr über diese schwere Zeit hinweg. Durch den Tod von Percys Großvater verbesserte sich auch ihre finanzielle Situation, und sie konnten ein Cottage am Rande von Windsor Great Park mieten. 1816 kam dort ihr Sohn William zur Welt. Für Mary war es eine glückliche Zeit.

1816 reisten die Shelleys mit ihrem Sohn William und Marys Stiefschwester Claire Clairmont nach Genf, um sich mit

Lord Byron, der die Villa Diodati gemietet hatte, zu treffen. Aus einer Wette, wer die beste Geisterstory schreiben könne, entstand der Roman *Frankenstein: or The Modern Prometheus*. Mary hatte zunächst keine Idee, doch in einem ihrer Wachträume oder Alpträume sah sie einen Studenten, der versuchte, Knochen zu teilen, die er zusammen fügte, mit Hilfe des elektrischen Stroms Leben einzuhauchen. Danach schrieb sie zunächst eine Kurzgeschichte, die sie auf Anraten Percys zu einem Roman erweiterte, der aber erst 1818 anonym veröffentlicht wurde.

Zurück in England zogen die Shelleys mit Claire nach Bath. Doch auch hier fanden sie keine Ruhe. Der Selbstmord ihrer Schwester Fanny erschütterte Mary tief. Kurz darauf nahm sich Percys Frau Harriet das Leben. Um das Sorgerecht für seine beiden Kinder zu bekommen, folgte Percy dem Rat seines Anwalts und heiratete 1816 Mary, die wieder schwanger war. Ihre Tochter Clara kam 1817 in Marlow zur Welt. Percy hatte zudem wieder Schulden, was endlich zu ihrem Entschluss führte, zusammen mit Claire in Italien zu leben. Sie führten ein unstetes Leben, ausgefüllt mit Schreiben, Lesen, Sightseeing und der Pflege von Kontakten. Diese beschwingte Zeit fand durch den Tod ihrer beiden Kinder, Clara und William, 1818 und 1819, ein plötzliches Ende. Mary verfiel in eine tiefe Depression, die sie von Percy isolierte. Trost fand sie nur im Schreiben. Erst die Geburt ihres vierten Kindes, Percy Florence, Ende 1819 gab ihr ihren Lebensmut zurück, obwohl sie Zeit ihres Lebens die Erinnerung an ihre verlorenen Kinder pflegte.

In Italien fanden die Shelleys, Lord Byron und andere Exilanten eine politische Freiheit, die zu Hause nicht möglich war. So blieb für Mary Italien ein Land, das sie in ihrer Erinnerung als ein Paradies empfand. Für beide war dies eine Zeit der intellektuellen und kreativen Aktivität. Mary schrieb zwei Romane und zwei Theaterstücke und konnte dadurch ihren Vater finanziell unterstützen. Sie war jedoch öfter krank und auch depressiv. Percys Interesse an anderen Frauen machte ihr zu schaffen, auch wenn sie versuchte, ihre eigenen Kontakte zu knüpfen. 1818 reisten sie nach Neapel, dann 1822 zusammen mit Edward und Jane Williams in die Bucht von Lerici, wo sie im Juni eine Fehlgeburt hatte und nur knapp dem Tod durch Verbluten entging.

Percy verbrachte jetzt mehr Zeit mit Jane Williams als mit seiner depressiven Frau. Auf einer Segeltour geriet er zusammen mit Edward in einen Sturm und



beide ertranken. Nach Percys Tod lebte Mary Shelley noch ein Jahr mit Leigh Hunt und seiner Familie in Genua, wo sie Byrons Gedichte übertrug. Sie entschied sich nun, ausschließlich von ihrem Schreiben und für ihren Sohn Percy Florence zu leben. In diesem Entschluss wurde sie von ihrem Vater unterstützt, der ihr eine großartige Zukunft als Autor voraussagte. Ihre finanzielle Situation war jedoch sehr angespannt und so kehrte sie nach London zurück, um bei ihrem Vater und ihrer Stiefmutter zu leben.

Obwohl Marys Schwiegervater, Sir Timothy, seinen Enkel zuerst nur unterstützen wollte, wenn er einem Vormund übergeben werde, gelang es ihr trotz ihrer Weigerung, von ihm eine beschränkte jährliche Unterstützung zu bekommen. Er lehnte aber bis zu seinem Tode ein Treffen mit ihr ab. Sie edierte die Gedichte ihres Mannes, konnte aber keine Biographie über ihn schreiben, da Sir Timothy damit drohte, dann seine finanzielle Unterstützung sofort zu stoppen. Nach dem Tode seines Halbbruders 1826 ernannte er Marys Sohn trotzdem zum rechtmäßigen Erben des Shelley Estates und erhöhte seine Unterstützung. Er blieb aber gleichbleibend ihr gegenüber ablehnend.

Mary zog 1824 nach Kentish Town in Nord London, um Jane Williams nahe zu sein. Sie unterstützte einige Freunde in ihrem Bemühen, Percy Shelleys Memoiren zu schreiben, um ihn unsterblich zu machen. Als der amerikanische Schauspieler John Howard Payne um ihre Hand anhielt, lehnte sie ihn mit der Begründung ab, dass sie mit einem Genie verheiratet gewesen sei und nur ein anderes Genie heiraten könne.

Nach einer Erkrankung an Pocken in Paris widmete sie sich in engem Kontakt mit ihrem Vater verstärkt ihrer Arbeit als Autorin und Herausgeberin. Nach dem Tod des Vaters 1836 begann sie an einer Sammlung seiner Briefe und an seinen Memoiren zu schreiben, worum er in seinem Testament gebeten hatte. Sie gab das Projekt aber nach zwei Jahren auf. Percy Shelleys Dichtung war immer noch ihr Hauptanliegen. 1837 war sein Werk endlich breiter bekannt und wurde bewundert. 1838 erhielt Mary das Angebot von Edward Maxon, Percys gesammelte Werke zu editieren.

Trotz vieler Verehrer ging sie keine Verbindung mehr ein, sondern widmete sich neben ihrer Arbeit nur der Erziehung ihres Sohnes Percy Florence, der seine Mutter verehrte. Sie reiste 1840 und 1842 zusammen mit ihm auf den Kon-

tinent. 1844 starb Sir Timothy Shelley, und sie und ihr Sohn waren zum ersten Mal finanziell unabhängig.

1848 heiratete ihr Sohn Jane Gibson St. John, die Mary sehr gerne hatte. Mary lebte daraufhin zusammen mit ihnen in Sussex, dem Stammhaus der Shelleys, und im Londoner Haus am Chester Square, und sie begleitete sie auf ihren Reisen.

Seit 1839 litt sie jedoch unter Kopfschmerzen und partiellen Lähmungserscheinungen, die sie teilweise sehr einschränkten. 1851 starb Mary Shelley

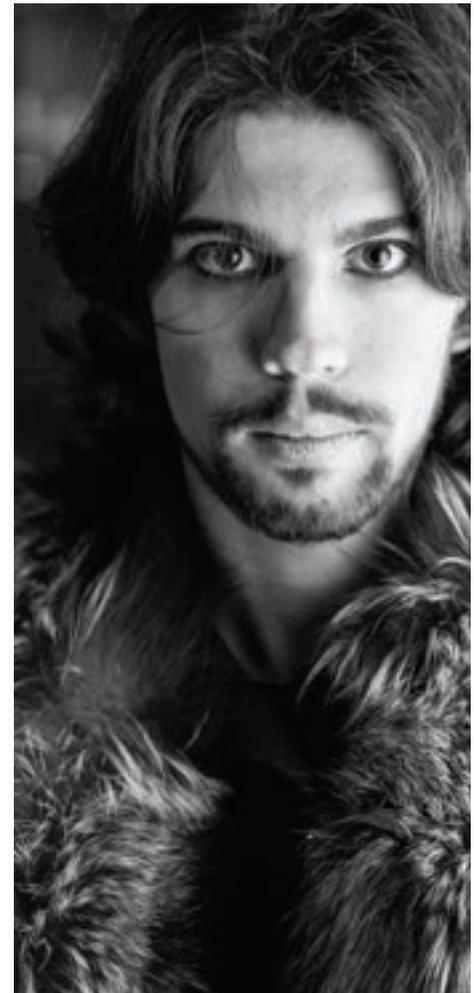
im Alter von 53 Jahren, wahrscheinlich an einem Gehirntumor. Sie hatte darum gebeten, neben ihren Eltern beerdigt zu werden. Percy Florence und Jane erfüllten ihren Wunsch, allerdings exhumierten sie die Särge von William Godwin und Mary Wollstonecraft und beerdigten alle gemeinsam in Bornemouth. Ein Jahr nach ihrem Tod öffneten sie ihren Schreibtisch und fanden darin die Locken ihrer toten Kinder, ein Notizbuch, dass sie gemeinsam mit Percy Shelley geführt hatte, eine Kopie seines Gedichtes Adonais und ein seidenes Päckchen mit etwas Asche und Überresten seines Herzens. ■

„Razzle Dazzle“ Steve Ryan Stark

Wenig Lebenserfahrung, aber umso mehr Lebensfreude – das zeichnet Steve aus. Er hat bisher noch nicht viel von der Welt gesehen, da er sehr behütet im Cottage seiner Eltern auf dem Land aufgewachsen ist. Dort entdeckte er seine Liebe zur Natur, insbesondere eine Faszination für die Vogelbeobachtung. Dabei geht es ihm nicht um die Katalogisierung oder um Fotos. Ihm reicht es, sie aus der Ferne zu bewundern. Manchmal hebt er dabei die Hände und stellt sich vor, er könnte sie anfassen. Sein Traum ist es, jede Vogelart auf der Welt wenigstens einmal gesehen zu haben.

Dafür zieht es ihn nun zum ersten Mal hinaus in die weite Welt. Von der Nordpolexpedition erhofft er sich, endlich einmal einen echten Pinguin in freier Wildbahn zu sehen. Leider hat er da etwas durcheinander gebracht. Als der Captain ihm eröffnet, dass die Pinguine am Südpol leben und es in der Arktis nur Eisbären gibt, ist Steve hin- und hergerissen. Einen echten Eisbären zu sehen, wäre unglaublich beeindruckend. Schon beim Gedanken daran glänzen seine Augen wie die eines Kindes unter dem Weihnachtsbaum. Andererseits hat er starkes Heimweh nach seiner heilen Welt daheim und fragt sich, ob ihn diese weite Welt mit all ihren Wundern nicht doch überfordert. Zum Glück hat er an Bord der *Prometheia* ganz wunderbare Freunde gefunden, die ihn immer wieder mit ihrer Einzigartigkeit erstaunen. Steve liebt es, die Marotten der Crew zu beobachten und jedem seiner Kameraden einen passenden Spitznamen zu verpassen.

Victors Erscheinen auf der *Prometheia* feuert seine Neugierde erneut an. Er ist fasziniert von der fantastischen Geschichte. Er glaubt fest an das Übernatürliche und hat keine Zweifel an Victors Schilderungen. Er nimmt besonders an den Erfahrungen der kindlichen Charaktere teil – auch, weil diese die faszinierende Kreatur aus nächster Nähe erleben dürfen.



Abby Normals Gehirn

oder

Von Menschen und Monstern

Rebekka Rohleder

Frankensteins monströses Geschöpf und der literarische Vampir sind gewissermaßen Cousins. Nicht unbedingt solche, die sich im Falle eines Familientreffens besonders viel zu sagen hätten. Aber sie entstammen beide demselben Gruselgeschichten-Schreibwettbewerb.

Vampire und weitere Schurken

Im Sommer 1816 hatte sich nämlich eine ganz illustre Runde am Genfer See versammelt: die Dichter Lord Byron und

Percy Bysshe Shelley neben Mary Godwin (der späteren Mary Shelley), deren Stiefschwester Claire Clairmont und Byrons Arzt John William Polidori, und auch letztere mit literarischen Ambitionen. Das Wetter war äußerst ungemütlich, und man unterhielt sich mit der Lektüre von Gespenstergeschichten. Bis, laut Mary Shelleys späterem Bericht, Lord Byron den Vorschlag machte, man könnte doch zur Abwechslung selbst welche schreiben. Aus dieser Idee gingen



Betty "Wary Carry" McKillan
Jana Stüven

Betty ist eine echte Seemannstochter, die den Großteil ihres Lebens auf Schiffen verbracht hat. Bei einer Kollision mit einem Eisberg rettete sie ihren kleinen Bruder, musste aber den Rest ihrer Familie den Fluten überlassen. Seitdem schlägt sie sich alleine durch und arbeitet hart, um ihrem kleinen Bruder die Schule und ein normales, sicheres Leben auf dem Festland zu ermöglichen.

Die *Prometheia* ist für sie in erster Linie ein Job. Walton zahlt gut, doch als Wissenschaftler hat er nicht viel Ahnung vom Segeln. Eigentlich hält sie ihn für einen arroganten Snob, der die ganze Besatzung mit seiner Inkompetenz in Gefahr bringt. Seine offensichtlichen Fehler in der Navigation bereiten der erfahrenen Seglerin große Sorgen. Betty könnte das Schiff sehr viel besser führen, doch wie viele männliche Akademiker tendiert Walton dazu, jungen blonden Frauen lieber die Welt zu erklären, anstatt ihnen zuzuhören.

Ihr Problem mit Autoritäten und ihre offene Kritik am Captain bringt Betty an Bord den Spitznamen „Wary Carry“ ein. Aufgrund ihres Mutes und ihres selbstbewussten Auftretens respektieren die anderen Sailors sie. Sollte sie eine Meuterei anzetteln wollen, wüsste sie genau, wer hinter ihr stände. Für Stiefellecker hat sie jedoch nichts übrig. Nur der tollpatschige Clumsy Matt kann ihr Herz erweichen, da er sie an ihren kleinen Bruder erinnert.

Von Victors selbstgefälligen Art hält Betty nicht viel. In seiner Geschichte vertritt sie bewusst die Arbeiterklasse, um dem harten Leben von Feldarbeitern und Marktverkäufern eine Stimme zu verleihen.

am Ende mehrere veröffentlichte Texte hervor. Mary Shelleys Roman *Frankenstein or The Modern Prometheus* (1818) ist einer davon. Ein weiterer war Polidoris *The Vampyre* (1819), eine Erzählung, die zuerst unter dem Namen Byrons veröffentlicht wurde. Der war tief beleidigt und auch einigermaßen besorgt, dass die literarische Öffentlichkeit ernsthaft meinen könnte, das Machwerk wäre von ihm, und er publizierte zur Klarstellung sein eigenes Fragment einer Erzählung.

Tatsächlich ist Polidoris *Vampyre* auch kein Text, mit dem man sich als Autor direkt hätte schmücken können. Leseprobe: „The guardians hastened to protect Miss Aubrey; but when they arrived, it was too late. Lord Ruthven had disappeared, and Aubrey's sister had glutted the thirst of a VAMPYRE!“ Nur war die Geschichte eben mit dem berühmtesten Lord Byron in Verbindung gebracht worden. Nicht zuletzt deshalb erwies sich *The Vampyre* als außerordentlich einflussreich, ja, stilprägend für die literarische Figur des Vampirs. Und das auch nicht nur, weil Byron einen Moment lang als Autor der Erzählung galt. Er gibt ganz offensichtlich selbst auch das Vorbild für den „Vampyr“ in der Geschichte ab, den aristokratischen Verführer.

Trotzdem bleibt der Vampir in *The Vampyre* ein eindimensionaler Schauer-geschichten-Schurke. Er ist böse, weil er böse ist. Er hat da genauso wenig eine Wahl wie die Gespenster in den Erzählungen, die die dichtende Versammlung am Genfer See vor dem Schreiben ihrer jeweiligen Gruselgeschichten gelesen hatte: Gespenster, die in alten Häusern herumspuken und gelegentlich schöne Mädchen mit herunterfallenden Gemälden erschlagen, weil man es von ihnen erwartet. Denn so sieht es in der gothic novel, im Schauerroman um 1800, für gewöhnlich aus: Die Unschuld ist äußerst unschuldig; die Schurken sind äußerst schurkisch und werden am Ende nicht selten vom Teufel geholt. Alle sind von Anfang an bereits sehr gut oder sehr böse. Die Figuren in diesen Geschichten verhalten sich grundsätzlich entsprechend ihrem jeweiligen Charakter, und der steht von vornherein fest.

Der Schauerroman als Bildungsroman

Nicht so in *Frankenstein*. Denn das Bemerkenswerte an diesem Schauerroman ist, dass sich darin eine Art Bildungsroman – oder Anti-Bildungsroman – versteckt. Victor, Frankensteins Geschöpf nämlich, sein „Monster“, verhält sich

keineswegs von Anfang an wie ein Monster, auch wenn es immer schon so aussieht wie eins. Es erweist sich dagegen bei seinem ersten Auftritt im Roman, einige Jahre nach seiner „Belebung“, als ein vernunftbegabtes Wesen mit klaren moralischen Maßstäben, wenn es Frankenstein die Geschichte seiner ersten Lebensjahre erzählt: wie es aus Frankensteins Labor in den nächstgelegenen Wald gerät; wie es seine zunächst es nur verwirrende Umwelt langsam zu verstehen beginnt; wie es durch bloße Beobachtung sprechen und lesen lernt; wie es mehrere Bücher findet und liest – Goethes *Werther*, Miltons *Paradise Lost*, einen Band Plutarch – aus denen es sich zusammenreimt, wie die Welt funktioniert und was sein eigener Platz darin sein könne. Beziehungsweise, dass es in der menschlichen Gesellschaft, der es sich zunächst zugehörig fühlt, eben keinen Platz finden kann. Denn es kann noch so tugendsam, hilfsbereit und friedlich sein – es stößt allenthalben auf Ablehnung.



Wenn das Geschöpf den anderen Figuren im Roman als ein Wesen von derart unirdischer Hässlichkeit unvorbereitet über den Weg läuft, fragen sie nicht lange nach, ob es eigentlich nur mit ihnen über Milton reden will. Sie halten es von vornherein für ein böses Monster und versuchen für gewöhnlich, es umzubringen. Die Folge davon ist, dass Frankensteins Geschöpf nicht friedlich und wohlwollend den Menschen gegenüber bleibt, sondern aller Welt und Frankenstein im Besonderen Rache schwört, um kurz vor dem Ende einigermaßen erschrocken feststellen zu müssen, dass es tatsächlich zu dem Monster geworden ist, für das der Rest der Welt es immer schon gehalten hat: „When I run over the frightful catalogue of my sins, I cannot believe that I am the same creature whose thoughts were once filled with sublime and transcendent visions of the beauty and the majesty of goodness.“ Dieses Geschöpf ist keineswegs von Anfang an böse; es wird aber zunehmend böser, je klarer ihm wird, dass es nirgends zugehörig ist.

„Treat a person ill, and he will become wicked“: Auf diese einfache Aussage hat Percy Bysshe Shelley in einer Rezension den Kerngedanken von Mary Shelleys Roman festgeschrieben. Um gleich darauf festzustellen, dass die Grundidee des Romans allerdings auch gar nichts anderes zulässt, als dass das monströse anmutende Geschöpf behandelt wird

wie ein Monster und sich folglich dementsprechend entwickelt.

Im Roman selbst sehen Frankenstein und sein Geschöpf es genauso. Beide sind felsenfest davon überzeugt, dass sie im Grunde nur Opfer ihrer Erziehung sind. Frankenstein selbst denkt, dass er nie auf die Idee gekommen wäre, das Geschöpf zu schaffen, wenn sein Vater ihm in der Kindheit schon erklärt hätte, dass Alchemie nicht funktionieren könne. Das Geschöpf wiederum hält sich für völlig berechtigt, Unbeteiligte zu ermorden, um sich an Frankenstein dafür zu rächen, dass niemand etwas mit ihm zu tun haben möchte. Und es betont immer wieder, dass es von Natur aus wohlwollend und friedlich gewesen sei. Erst nach vielen Zurückweisungen habe es sich verändert: „The mildness of my nature had fled, and all within me was turned to gall and bitterness.“

Nun treten grundsätzliche Schwierigkeiten auf, wenn ein derart künstlich zusammengesetztes Geschöpf beginnt, von seiner „Natur“ zu sprechen. Noch komplizierter wird die Sache in der überarbeiteten zweiten Fassung des Romans (1831), denn da steht den beiden Hauptfiguren mit ihrer felsenfesten Überzeugung, dass sie einzig und allein das Produkt ihrer Erziehung seien, eine Episode gegenüber, die in eine vollkommen andere Richtung geht. Die kleine

Elizabeth Lavenza, Tochter eines italienischen Adligen, wächst zwar unter Bauern auf, wird aber trotzdem niemals zum Bauernkind. Für jeden zufällig vorbeikommenden Beobachter ist es offensichtlich, dass dieses Mädchen nicht in das bäuerliche Milieu gehört: „She appeared of a different stock“, sogar „of a distinct species“, so Frankenstein über seinen ersten Eindruck von seiner späteren Verlobten. Wie weit jemandes Persönlichkeit hier wirklich ausschließlich das Ergebnis seiner oder ihrer jeweiligen Erziehung sein könne, bleibt an dieser Stelle aber fraglich: Der Roman legt sich nicht fest.

Gehirne

Dagegen scheint sich auf den ersten Blick die klassische Verfilmung des Frankenstein-Stoffs festzulegen: Das Monster ist ein Monster ist ein Monster. War im Roman noch die Pointe, dass Frankensteins Geschöpf sich zumindest anfangs überhaupt nicht so monströs verhält wie es aussieht, kann es in dem *Frankenstein*-Film von 1931 mit Boris Karloff offensichtlich überhaupt nicht anders. Da bekommt es nämlich, weil Frankensteins Assistent sich erstaunlich dumm anstellt, das falsche Gehirn eingepflanzt: ein Verbrecherhirn. Und damit scheint es sich doch noch seinem entfernten Cousin, dem Vampir anzunähern: Der wird in Bram Stokers Roman *Dracula* (1897) ebenfalls zum gebore-

nen Verbrecher umgedeutet, von dem Van Helsing wortreich erläutert, dass man ihm mit kriminalistischen Methoden beikommen müsse, denn er sei als Verbrecher schließlich von Natur aus „of imperfectly formed mind.“

Frankensteins Monster jedoch ist selbst noch als sprachloses, ungeschlachtetes Wesen mit Nähten im Gesicht und mit dem falschen Gehirn nicht ganz so eindeutig per se ein Monster. Nur weil im Film Frankenstein und seine Mitarbeiter von vornherein wissen, dass das Geschöpf ein Verbrecherhirn hat, wird es nach seiner Belebung zuerst eingesperrt und geschlagen; später will man es bei lebendigem Leib sezieren: Dass es sich dagegen mit Gewalt zur Wehr setzt, ist nicht unbedingt als Ausdruck eines von vornherein monströsen Naturells zu lesen, sondern wirkt menschlich nachvollziehbar.

Während Mary Shelley in ihrem Roman die abgründige Hässlichkeit des Geschöpfes nicht näher beschreibt, sondern es dem Leser überlässt, es sich hässlicher vorzustellen als alles ihm bisher Bekannte, ist dieses Vorgehen filmisch nicht umsetzbar. Man muss das Geschöpf schließlich auf der Leinwand zeigen. Aber egal, wie man es auch anstellt, man kann es nie so schrecklich darstellen, dass die Grenzen zwischen ihm und der menschlichen Gesellschaft nicht doch noch überwindbar scheinen. Das eingepflanzte Verbrecherhirn hingegen ist dann der entscheidende Grund, weshalb das Geschöpf auf keinen Fall ein Teil der menschlichen Gesellschaft werden kann.

Wenn es anders wäre, hätte das weitere Leben des Geschöpfes ein komödienreifes *happy ending* wie in Mel Brooks' großartiger Parodie, dem Film *Young Frankenstein*. Da wird dem Geschöpf zwar ebenfalls ein Gehirn eingepflanzt, das der unfähige Assistent einer Person namens „Abby Normal“ zuschreibt – das also wieder einmal aus einem mit „abnormal“ beschrifteten Glas kommt – aber wenn die Wissenschaft ein solches Wesen schon beleben kann, dann kann sie auch sein Gehirn nachträglich umpolen – und aus dem Monster wird noch ein einigermaßen durchschnittlicher Mensch mit einer bürgerlichen Existenz und einer Ehefrau: praktisch genau das, was es schon in Mary Shelleys Roman gerne gewesen wäre. Ein äußerst menschliches Monster. ■

“Dreamy Sheemy” Pierrot Lunaire Paul-Louis Lelièvre

Wenn Lizzy der Sonnenschein der Crew ist, so ist Pierrot der Mondschein. Verträumt und romantisch verbringt er die meiste Zeit an einem Ort in seinem Kopf. Seine Träume und Fantasien teilt er bisweilen unter dem Sternenhimmel mit seinen Kameraden. Häufig ist er bei Gesprächen jedoch geistig abwesend und malt sich fantastische Szenarien aus.

Der tragische Hintergrund dafür ist seine unglückliche Kindheit in einem düsteren Waisenhaus. Die Erinnerungen daran hat er jedoch verdrängt. Da es in der Realität für ihn keinen Raum für Gefühle gab, zog er sich in seine Phantasiewelt zurück und lernte, Schönheit in allen Dingen zu finden.

Am Job auf der *Prometheia* reizte ihn, dass laut Captain Walton eine aussichtslose Situation aufgedeckt werden sollte. Wenn irgendjemand in einer aussichtslosen Situation etwas Schönes entdecken kann, dann Pierrot. In der Tat sind die surreal zerklüfteten Eisberge das schönste, was er je gesehen hat.

In der Kreatur sieht Pierrot etwas aus seiner eigenen Kindheit: Auch er hat von der Gesellschaft wenig Zuwendung oder gar Zuneigung erfahren. Im sicheren Rahmen der fast traumhaften Geschichte kann er überzeugend nachstellen, zu welchen Gemeinheiten Menschen in der Lage sind.



„Clumsy“ Matt
Edward Harkess

Matt kommt aus einfachen Verhältnissen und wusste nicht so recht, was er mit seinem Leben anfangen sollte. Den Job als Schiffsjunge auf der *Prometheia* hat ihm sein Onkel vermittelt. Ein Vorstellungsgespräch mit dem Captain hätte er nicht durchgestanden. Matt ist furchtbar unsicher, tollpatschig und vergesslich. Er ist nicht die hellste Leuchte am Firmament, aber so gutmütig, wie ein Mensch nur sein kann. Seine Ungeschicklichkeit löst bei seinen Schiffskameraden Mitgefühl aus. Er sucht besonders Lizzys Nähe, da sie sich schützend vor ihn stellt, sobald jemand mit ihm schimpfen will. Autorität schüchtert ihn ein, und er hat großen Respekt vor jedem an Bord. Da er zu unsicher und naiv ist, um zu irgendetwas „nein“ zu sagen, wird er hin und wieder ausgenutzt, und oft werden Scherze auf seine Kosten gemacht. Er kann aber durchaus über sich selbst lachen – zumindest, wenn er den Witz versteht.

An Bord schätzen alle sein großes Herz. Er möchte allen helfen, doch weiß er nicht genau, wie. Er hat aber bereits gelernt, dass den Sailors in jeder Situation ein großer Schluck Brandy zu helfen scheint. Zur Sicherheit versucht er es also immer zuerst mit dieser Methode.

In Victors Geschichte nimmt er die Position von Ernest ein, der es schafft, seinen eigenen Bruder zu verlieren. Bei dieser Rolle weiß Matt zumindest, dass er sie erfüllen kann.

Faszination Frankenstein

Frankenstein & Co. in Film, Musik, Theater und Games

Vivienne Goizet

In diesem Jahr (2015) wird wieder einmal ein *Frankenstein*-Film gedreht, diesmal mit dem Harry-Potter-Darsteller Daniel Radcliffe als Victor Frankensteins Assistent Igor. Es ist vermutlich die hundertste Adaption der Geschichte über den Wissenschaftler und sein Monster.

Adaptionen

Zählt man nicht nur die filmischen Adaptionen der Originalgeschichte von Mary Shelley, sondern alle Filme in denen Frankenstein vorkommt – mal als Schöpfer des Monsters und mal als Name des Monsters selbst – liegt die Dunkelziffer wohl noch weitaus höher. Die Adaptionen sind so zahlreich, dass selbst in der Wikipedia nicht alle aufgelistet werden.

Doch Frankenstein und seine Kreatur begegnen uns nicht nur auf Leinwänden und Fernsehbildschirmen. Auch in Liedern, in Konsolen- und Videospielen finden sich Versionen der beiden.

Der kreativen Phantasie war dabei seit der ersten Veröffentlichung von Mary Shelleys Roman keine Grenze gesetzt: In Tim Burtons *Frankenweenie* (2012) belebt ein sehr junger Frankenstein seinen verstorbenen Hund wieder zum Leben. Frankenstein (das Monster, nicht der Wissenschaftler) hat 1943 bereits den Wolfsmenschen getroffen (im Film *Frankenstein trifft den Wolfsmenschen*) und 1948 ebenso Abbott und Costello (im Film *Abbot und Costello treffen Frankenstein*). Und Jesse James traf Frankensteins Tochter im Film *Jesse James Meets Frankenstein's Daughter* von 1966 (damals als Double Feature im Horror-Western mit *Billy the Kid vs. Dracula*).

Seit 2006 listet das Buch *The 101 Most Influential People Who Never Lived* Dr. Frankensteins Monster auf Platz 6 – zwar nach dem Weihnachtsmann auf

Platz 4 aber noch vor Romeo und Julia auf Platz 9. Platz 1 belegt in dieser Ranking List übrigens der Marlboro Mann.

Mehr als ein Hype

Somit kann man Frankenstein und sein Monster nicht mehr nur als Hype oder Trend bezeichnen. Während ein Hype als eine Welle an Interesse definiert wird, ist ein Abebben der Faszination für beide Wesen, für Dr. Frankenstein und seine Kreatur, nicht in Sicht. Ein Trend dagegen zeigt eine Richtung an, in die eine Entwicklung künftig gehen wird. So wies das erste Erscheinen von Frankensteins Monster in einem Comic 1940 den Trend zum Horror-Genre in der Comic-Branche. Victor Frankenstein und seine Schöpfung waren somit im Laufe der Popkultur sicherlich mal Teil eines Trends, aber nie selbst einer. Am ehesten sind die beiden als Kult zu bezeichnen, also einem Kulturphänomen mit einem Anhängerkreis.

Bereits kurz nach seiner ersten Veröffentlichung 1818 sind erste Adaptionen des Frankenstein-Stoffes bekannt. Das erste Theaterstück basierend auf Mary Shelleys Buchvorlage hieß *The Man and the Monster; or The Fate of Frankenstein* und wurde 1826 im Royal Coburg Theater in London uraufgeführt. Nach dem Aufkommen neuer Medien haben sich die Adaptionen vervielfältigt und begegnen uns nun überall.

Erste Male

Der erste Film mit Namen *Frankenstein* erschien bereits 1910. Er dauerte ganze 13 Minuten und war ein Stummfilm. Das

Ende war etwas anders als im Roman Mary Shelleys: Das Monster löste sich in Luft auf, als es sein Spiegelbild erblickte (welche Selbstkritik). Die bekanntesten *Frankenstein*-Filme waren die mit Boris Karloff als Frankensteins Monster. Er spielte das Monster in den Filmen von Universal Pictures *Frankenstein* (1931), *Frankensteins Braut* (1935) und *Frankensteins Sohn* (1939). In diesen drei Filmen hatte der Schöpfer der Kreatur erstmals einen Dokortitel. Bereits im ersten Film hatte Dr. Frankenstein einen Assistenten, der hier Fritz hieß. Erst im dritten Film, in *Frankensteins Sohn*, hieß der Assistent Igor, damals von Bela Lugosi gespielt. Die Maske von Boris Karloff als Frankensteins Monster war das Vorbild für viele ähnliche Monsterfiguren – und für viele Halloween-Kostüme. Karloff erhielt im Film einen quadratischen Schädel, ein grünes Gesicht und die Bolzen im Hals.

Das erste Mal in einem Comic zu sehen war Frankenstein 1940. Der Künstler Dick Briefer veröffentlichte unter dem Pseudonym „Frank N. Stein“ in der Ausgabe *Prize Comics #7* einen acht Seiten langen Comic mit dem Titel „New Adventures of Frankenstein“. Er gilt auch als erster Comic des Horror-Genres überhaupt. In diesem Strip war Frankenstein jedoch der Name des Monsters.

1975 baute der Rockmusiker Eddie Van Halen sich selbst eine Gitarre, die er „The Frankenstein“ nannte. Der erste Song mit dem Titel „Frankenstein“ erschien 1973 auf dem Album *They Only Come Out at*





gerichteten *Frankenstein*-Adaptionen kam auch das Hauptanliegen des Romans nicht zu kurz. Die Suche von Frankensteins Kreatur nach Nähe und Wärme und deren Verweigerung durch die menschliche Gesellschaft, kommt in vielen Bearbeitungen des Stoffes durch. Unter ihnen gilt *Mary Shelley's Frankenstein* von 1994 mit Robert De Niro in der Rolle des Monsters als die originalgetreueste Verfilmung.

Ebenso treffen viele Musikstücke den Kern der Originalgeschichte. *Teenage Frankenstein* von Alice Cooper (1987) handelt von

Night von The Edgar Winter Group. Sie nannten den Song so, weil Edgar Winter ihn aus vielen kleinen Tape-Schnipseln zusammen gesetzt hatte. Er hatte für das Tape alle Instrumente selbst eingespielt und musste die einzelnen Takes später eigenhändig zusammensetzen. Bei späteren Auftritten spielte die Band das Stück dann allerdings gemeinsam auf verschiedenen Instrumenten.

Das erste Videospiel namens „Frankenstein“ kam 1987 auf den Markt, unter anderem für den Commodore 64. In diesem Spiel kann man entweder Monster oder Dr. Frankenstein sein. Als Monster muss man versuchen, sich nicht fangen zu lassen und den Grund seiner Existenz suchen, als Dr. Frankenstein muss man hingegen das Monster finden und es zerstören. Doch bereits 1983 gab es das Spiel „Frankenstein's Monster“ für die Atari 2600-Konsole. Hier musste der Spieler versuchen, das Monster nicht auferstehen zu lassen, indem er Wände um die Kreatur herum baute.

2002 zog Dr. Frankenstein dann als Lego-Männchen in die Kinderzimmer ein, und 2011 kam erstmals eine grüne Figur mit Namen „Monster“ als Lego-Männchen auf den Markt.

Parodien und Persiflagen

Chillerrama produzierten 2009 einen lustigen Kurzfilm mit dem Titel *The Diary of Anne Frankenstein* in Schwarzweiß. In dem Film versucht Hitler die perfekte Tötungsmaschine zu erschaffen, um den Krieg zu gewinnen.

Doch die wohl bekannteste Parodie auf die Geschichte vom erschaffenen Monster ist Richard O'Brians *The Rocky Horror*

Show, die seit 1973 als Musical aufgeführt wird. Seit 1975 ist das Spektakel unter dem Titel *The Rocky Horror Picture Show* auch als Film verfügbar. In diesem Stück geht es um Dr. Frank N. Furter, der die Kreatur „Rocky“ erschafft.

In den 1960ern brachte die Fernsehserie *Die Munsters* das Publikum zum Lachen. In der Sitcom rund um eine monströse Familie sieht der Vater „Herman Munster“ der Frankenstein-Figur von Boris Karloff sehr ähnlich. Das Make-Up für diese Figur dauerte jeden Drehtag drei Stunden. Die Serie wurde (ebenso wie die Filme aus den 30ern) von Universal produziert. Zudem bauten Firmen wie Twix, Volkswagen oder Pepsi das Monster als Werbefigur in ihre TV-Spots ein. In den USA gab es 1971 sogar Franken Berry-Cerealien.

Auch im Beatles-Zeichentrickfilm *Yellow Submarine* von 1968 kommt Frankensteins Monster vor. Nachdem es einen Zaubersaft zu sich genommen hat, verwandelt es sich in John Lennon.

In der Ausgabe *Prize Comics* #53 von 1945 veröffentlichte der Comic-Schreiber und -Zeichner Dick Brierley wieder einen Frankenstein-Comic, diesmal in einer witzigen Version mit dem Titel „Enter Frances Stein“. Als Kriegs-Veteran lässt sich Frankensteins Monster in einem netten kleinen Vorort häuslich nieder. In seiner Nachbarschaft wohnen Dracula, der Wolfsmensch und andere bekannte Horrorfiguren, und gemeinsam erleben sie lauter lustige Dinge.

Originale

Doch neben den vielen reißerischen und auf oberflächliche Gruseleffekte aus-

einem Außenseiter, der wegen seines Aussehens von andern gefürchtet und gehasst wird. *Frankenstein* von Iced Earth (2001) erzählt, wie der Wissenschaftler Frankenstein Gott spielte und so selbst zu einem Monster wurde, das schlimmer als seine Kreatur war. *The Ballad of Frankenstein's Monster* von den 12 Step Rebels (2005) erzählt vom Monster, das nirgends dazu gehört, bis es den blinden Mann trifft, seinen ersten und einzigen Freund – nur um dann wieder brutal verjagt zu werden. Und 2011 sangen die Misfits in *Ghost of Frankenstein* den Song aus der Sicht des Monsters. Sie stellten sein Schicksal in den Vordergrund und die Moral des Doktors in Frage.

Bei so vielen verschiedenen Medien und Genres, in denen die Geschichte von Frankenstein und seinem Monster verarbeitet wurde, ist es schwer, einzelne Gründe für den großen Anhängerkreis Frankensteins herauszufiltern. Ob die Vielfalt an Wiederauflagen, Fortsetzungen und neuen Interpretationen übertrieben ist, soll jeder selbst entscheiden.

Die Faszination, die von der Geschichte über Frankenstein und sein Monster ausgeht, hält auf jeden Fall bis heute an und wird uns wohl noch weiterhin begleiten. Was uns an ihr fasziniert? Das könnte der Schöpfungsakt sein, oder die Idee, ein Leben nach dem Tod zu führen. Oder aber das Nachdenken darüber, wie die Gesellschaft mit Menschen umgehen sollte, die nicht unserer Norm entsprechen. Die Gründe für unsere Faszination sind so zahlreich wie die Filme, Videospiele, Theater- und Musikstücke über Mary Shelleys Kreation. ■

„Squeezebox Sam“ Thomas Gimpel

Der allseits beliebte Schiffsmusiker stieß etwas später zur Crew. Die Besatzung hatte schon länger von einem Schiffsmusiker geträumt. Bei einem Landgang im Hamburger Hafen – der Captain war etwas vom Kurs abgekommen – fanden sie ihn spielend und Pfeife rauchend am Anleger. Es war nicht das Geld, das ihn lockte, als Walton ihn anheuerte. Die paar Münzen in seinem Hut genügten ihm zum glücklich sein. Doch heulender Wind, rauschende Wellen, flatternde Segel und knarrende Bretter unter seinen Füßen klangen nach einem akustischen Potpourri, das er nur zu gern begleiten mochte.

„Ich muss sagen, dass ich schwer Bock darauf habe“, antwortete er im charmant südlichen Dialekt. Ansonsten ist er kein Mann vieler Worte und steht nicht gern im Mittelpunkt. Seine Herkunft und sein Lebensweg sind für die Crew ein Mysterium. Manche halten ihn gar für den Klabautermann. Dennoch ist er stets gern gesehen, denn wenn er exotische Melodien aus seiner Heimat spielt, verfallen alle bis hin zum Captain in Tanz und Gesang.



Auf der Suche nach dem Monster

Frankensteins Kreatur erneut gesichtet

Madeleine Lange

Halifax, Nova Scotia. Rund 200 Jahre nachdem die Kreatur des Universalgelehrten Viktor Frankenstein zuletzt von einem Menschen gesichtet wurde, macht sich ein Forscherteam auf, es im Packeis des Nordatlantiks zu finden. „Wir haben eine Unmenge an Quellen ausgewertet und sind sicher, dass sich Frankensteins Geschöpf nach wie vor im Eis aufhält, beziehungsweise dorthin zurückgekehrt ist“, sagt Robert B. Walton. Der Nachfahre des Kapitäns, auf dessen Schiff Viktor Frankenstein verstarb, leitet die durch Crowdfunding finanzierte Expedition. Im Gegensatz zur allgemein gültigen Interpretation von Mary Shelleys Aufzeichnungen, die davon ausgeht, das erste von Menschenhand künstlich geschaffene Lebewesen habe sich am Nordpol das Leben genommen, ist sich Robert B. Walton sicher, dass Frankensteins namenloses Monster noch am Leben ist. „Viktor Frankenstein hat totes Material neu belebt. Es ist daher davon auszugehen, dass sein Geschöpf nicht dem natürlichen Alterungsprozess unterliegt“, berichtet Walton. Sein eisfähiges Schiff, *Percy*, ist mit modernster Kommunikationstechnik ausgerüstet. Die 22-köpfige Crew hat Proviant für zwölf Wochen an Bord. Sollte sich das Schiff festfahren, kann die Expedition bis zum Eintreffen von Rettungsmannschaften ausharren. Das Team wird den Hafen von Halifax kommenden Donnerstagabend verlassen.

Atlantik, nördlich des Nördlichen Polarkreises. Die *Percy* hat heute über ihren Twitterkanal @lookingforfranken-



steinscreature mitgeteilt, dass der Expeditionsleiter mit einem Team von elf weiteren Teilnehmern in zwei Tagen in Grönland an Land gehen wird.

Grönland, weiter nördlich des Nördlichen Polarkreises. Frankensteins Monster ist gefunden, teilte Robert B. Walton, Expeditionsleiter auf der derzeit vor Grönland liegenden *Percy* heute in einer per Skype übertragenen Pressekonferenz mit. Als Beweisstück präsentierte er fünf iPhone-Fotos. Auf den leicht verschwommenen Bildern ist eine etwa 2,40 Meter große Kreatur zu sehen, die den Beschreibungen Mary Shelleys entspreche, bestätigten auch mehrere Ivy-League-Professoren. Nach ihrer achtwöchigen Reise können die Forscher, unter ihnen vier Doktoranden der Literaturwissenschaft, damit einen ersten Erfolg vermelden. Die Expedition war zu Beginn von vielen Seiten als aussichtslos belächelt worden.

New York, New York. In einem CNN-Interview berichtete der selbsternannte Shelley-Slash-Frankenstein-Experte Robert Bysshe Walton heute von seinen Begegnungen mit dem vor rund 200 Jahren erschaffenen Monster Viktor

Frankensteins im ewigen Eis. „Anders als bisher angenommen, richteten sich die Aggressionen des Monsters nicht gegen Frankenstein, sondern gegen Mary Shelley, seine wahre Schöpferin, wie es sie nennt“, erklärte der Literaturwissenschaftler, der nach seiner Reise an den Nordpol einen Vollbart trägt, mit dem er in Berlin-Mitte ebenso Eindruck schinden könnte wie in Williamsburg, Brooklyn. „Die Schriftstellerin hat diese verschachtelte Geschichte mit zwei homodiegetischen Erzählern geschaffen, um von ihrer eigenen Grausamkeit abzulenken. Denn tatsächlich hat sie das Monster erschaffen und nicht ihre andere Schöpfung Frankenstein. Übrigens hatte das Monster wirklich die Absicht, sich selbst im Eis das Leben zu nehmen, nachdem es das Schiff meines Ur-Ur-Ur-Ur-Ur-Großvaters verlassen hatte. Als es ihm nicht gelang, in der eisigen Kälte ein Feuer anzuzünden, in das es sich stürzen konnte, beschloss es, stattdessen das Gespräch mit Mary Shelley und ihrem Mann Percy zu suchen. Das ist gründlich schiefgegangen“, schloss der Vergleichende Literaturwissenschaftler Robert Bysshe Walton. Er plane, seine Gespräche mit dem Monster in Buchform (sowohl gedruckt als auch digital)

zu veröffentlichen. Erste Auszüge seien in den nächsten Tagen auf seinem Blog aufzurufen.

Im Internet:

www.robbwaltonmeetsfrankensteins-monster.com

Wir haben es tatsächlich gefunden! Frankensteins Monster lebt! Es hat sich auf Grönland nördlich des Nördlichen Polarkreises häuslich eingerichtet. Sein Iglu steht weit abseits der nächsten Inuit-Siedlung. Es ist geräumig und fast gemütlich. Mehrere Tage hat es gedauert, bis wir (vier von insgesamt elf Wissenschaftlern im Außenteam) ihn davon überzeugen konnten, dass wir in freundlicher Absicht kämen. Unser gefriergetrockneter Proviant hat schnell Interesse geweckt und Vertrauen geschaffen. Man bekam das Gefühl, es freue sich über unsere Gesellschaft. Wir wollten es nicht überfordern, so besuchten wir es täglich immer eine halbe Stunde länger als am Tag zuvor.

Nach einiger Zeit stellte ich ihm die Frage, die mich nach Grönland gebracht hatte: Was ist damals wirklich auf dem Schiff meines Vorfahren passiert? „Genau das, was Mrs Shelley zu Papier gebracht hat“, antwortete es. „Sie hat sich mein Schicksal und das der anderen Figuren in Frankenstein schließlich ausgedacht.“ Ich meinte, an dieser Stelle Resignation in seiner Stimme vernehmen zu können. „Aber mit einer Beschreibung lag die Dame falsch: Ich war ob meiner Einsamkeit nicht wütend auf Frankenstein, den Mann, den sie zu meinem Schöpfer gemacht hat. Mrs Shelley ist meine wahre Schöpferin! Warum hat sie nicht dafür gesorgt, dass Viktor eine Gefährtin für mich erschaffen hat? Ich habe hier im Eis lange darüber nachgedacht, wer die Verantwortung für mein Schicksal trägt. Frankenstein jedenfalls nicht. Schließlich hat er doch nur das getan, was Mrs Shelley ihm in ihrer Phantasie erlaubte! Also habe ich mich aufgemacht, sie zur Rede zu stellen. Es dauerte, bis ich herausgefunden hatte, dass sie mit Percy Shelley in Italien weilte.“

Er wurde still. „Was dann passierte, tut mir heute leid. Damals wollte ich nur, dass sie das gleiche Schicksal wie mich ereilt. Aber für mich hat sich dadurch nichts geändert. Der Roman war geschrieben und all das Unglück, das Mary Shelley im Laufe ihres eigenen Lebens erfahren hat, hat meine Existenz nicht zufriedener gemacht.“

Stimmt es also, dass nicht allein die Wetterlage Schuld war an Percy Shelleys

Segelunfall vor der toskanischen Küste? Das Monster berichtete mir, dass es anschließend einige Jahrzehnte durch Südamerika gereist sei. Ein Rucksacktourist, auf der Suche nach sich selbst? Interessant, dass es sich anscheinend den romantischen Idealen seiner Schöpfer verpflichtet gefühlt hat: „Ich habe mich dort ausschließlich vegetarisch ernährt, vielleicht als Wiedergutmachung.“ Doch das ewige Eis ließ das Monster nicht los und es kehrte ins Polarmeer zurück. Dort entdeckte es ein Hobby für sich: Ship Spotting. Oft stand es auf einer Eisscholle und blickte stundenlang den immer größer werdenden Schiffen auf der Nordatlantikkroute hinterher. Anfang des 20. Jahrhunderts war es besonders fasziniert von dem bisher größten Schiff, das es je gesehen hatte. Wieder scheint ihm etwas unangenehm, ja fast peinlich zu sein. „Ich konnte sehr deutlich ein junges Paar am Bug des Schiffes in inniger Umarmung beobachten...“ The rest, as they say, is a blockbuster movie. Auch später habe es versucht, sich aus seinem Exil zu befreien. Es behauptet, bei einem musikalischen und verregneten Spektakel in den Vereinigten Staaten gewesen zu sein. Ein spätromantischer Hippie in Woodstock?! Anscheinend war dies sein letzter Versuch, Kontakt zu anderen Lebewesen aufzunehmen. Über Peace and Love erzählt es nicht viel. Entweder ist es im Festivalmatsch nicht groß aufgefallen, was ihm gefallen haben müsste, oder das Ganze hat ihn an seine ersten Lebensjahre während der Englischen Romantik erinnert... Mehr dazu im nächsten Blogeintrag.

Hollywood, Los Angeles. Neues von „Looking for the Monster“: Das Drehbuch, das auf den autobiografischen Aufzeichnungen des Wissenschaftlers Robert Bysshe Walton beruht, ist für einen bislang unbekanntem Preis an Harvey Weinstein verkauft worden. Der Autor soll sich vertraglich eine Position als Berater der Produzent während der Dreharbeiten gesichert haben. Der britische Schauspieler Benedict Cumberbatch wird, so berichten Brancheninsider, alle Rollen übernehmen. ■

Soaring Salma

Julia Bergmann

Das aufstrebende Organisationstalent absolviert an Bord der *Prometheia* ein Praktikum als Untersteuerfrau. Davon erhofft sie sich nicht nur einen Eintrag im Lebenslauf, sondern auch die Qualitäten, die ihr einmal eine Führungsposition verschaffen sollen. Sie ist clever, weiß, was sie will und wie sie es erreichen kann. Wahrscheinlich wird sie es weit bringen.

Das einzige, was ihr im Weg stehen könnte, ist ihr eigener Ehrgeiz, der für ihre Crewmitglieder manchmal etwas anstrengend ist. Andererseits sind gerade die fauleren Kameraden froh, dass Salma immer freiwillig alle Aufgaben übernimmt. Manche haben auch ein wenig Mitleid mit ihr, da es für jeden auf dem Schiff glasklar ist, dass sie sich in ihren Captain verknallt hat. Der hat allerdings nur Augen für seine Mission.

Besonders gut identifiziert sich Salma in Victors Geschichte mit Mary, der persönlichen Assistentin im Hause Frankenstein. Seit dem Tod von Victors Mutter organisiert sie Haushalt und Finanzen und hält Alphonse den Rücken frei.



Nur Traumbilder und Chimären? Der Künstler als Schöpfer

Günter Daubenmerkl

Parmigianino hat sein Anliegen auf den Punkt gebracht: Mit seinem Selbstportrait im Konvexspiegel, in dem er um 1525 dem Betrachter die rechte Hand, seine Malhand, demonstrativ und perspektivisch übergroß gezeichnet, entgegenstreckt, fordert er seine Anerkennung als schaffender Künstler ein. Er ist nicht länger nur ein in die Zunftordnung eingebundener Handwerker, der in seiner Werkstatt entsprechend den überlieferten Regeln der Malerei Auftragswerke anfertigt. Er will sich nicht länger einer Tradition unterwerfen, in der ein Maler oder Bildhauer die Vorstellungen seiner Auftraggeber – und das ist meistens die Kirche und sind seltener weltliche Herrscher – zu verwirklichen hat. Er will die Welt und die Gesellschaft so darstellen, wie er sie sieht: vielfältig, sich stetig verändernd und bizarr. Eine Welt, die zu seiner Zeit gerade beginnt, jahrhundertealte Regeln und tradierte Ordnungen zu hinterfragen um sie durch neue Freiheiten (zumindest bedingt) zu ersetzen.

Divini artisti

Parmigianino sieht sich selbst als ein Schöpfer. Als jemand, der unabhängig vom Auftraggeber, allein durch seine Vorstellungskraft und seine Hände, neue Welten erschaffen kann und sie mit seinen Geschöpfen bevölkert. Der den Mut hat, mit seiner Kunst neuen Boden zu betreten, jenseits der ausgetretenen Pfade des Mainstream. Es gefällt ihm offensichtlich, seinen eigenen Stil, seine maniera, seine Kunstfertigkeit und sein Künstlertum dem Betrachter seiner Bilder zu demonstrieren. Albertis Ausspruch, dass sich jeder meisterliche Maler wie ein Gott fühle, trifft sicherlich

auch auf Parmigianino zu. Seine Zeitgenossen, Michelangelo und Raffael, wurden von ihren Mitbürgern als divino, als göttlich, bezeichnet, weil sie es vermochten, aus toter Materie Werke zu schaffen, die wie Geschöpfe aus Fleisch und Blut zu leben schienen. Weil sie die Natur so genau nachbilden konnten, dass kein Unterschied mehr zwischen Leinwand, Farbe oder Marmor und der lebenden Natur zu bestehen schien. Sie standen in einer Tradition, die bereits den antiken Maler Zeuxis dafür lobte, dass er Weintrauben so naturgetreu gemalt haben sollte, dass Vögel versuchten, sie zu picken.



Offensichtlich schien in der Antike die wirklichkeitsgetreue Nachahmung der Natur, die Mimesis, ein wichtiges Qualitätskriterium für Kunst gewesen zu sein. Doch der Künstler wurde nicht nur als ein genauer Kopist der Natur angesehen, sondern auch als ihr Rivale, der versuch-

te, durch sein künstlerisch schöpferisches Können die Unvollkommenheiten der Natur auszubessern. Die Natur war, wie Aristoteles bemerkte, keineswegs aus sich heraus vollkommen. Die vollkommen schöne Natur musste erst geschaffen werden: „Schöne Menschen unterscheiden sich von unschönen wie kunstreich Gemaltes von Wirklichem dadurch, dass im Schönen das sonst vielfach zerstreute Schöne versammelt ist.“ Deshalb nahm auch Zeuxis, als er für den Tempel der Stadt Kroton eine Statue der Helena schaffen sollte, die fünf schönsten Frauen der Stadt als Modell, von denen er dann für das Bild ihren jeweils schönsten Körperteil als Vorlage nahm. Er versuchte also durch Auswahl und Komposition seine Idee von Schönheit künstlerisch zu verwirklichen, um die unvollkommene Schönheit der Natur zu übertreffen.

Der Sturz in die Welt

Zu Beginn des 16. Jahrhunderts ermüdete die Kraft des Humanismus. Er verlor den „freien Geist und die rationale Kritik“, einst der wichtigste Anspruch der Humanisten des 15. Jahrhunderts, und das Antikenstudium verkam zu einem musealen Katalogisieren. Zusammen mit dem Humanismus war bezeichnenderweise auch sein künstlerischer Ausdruck, die Renaissancekunst, in der Malerei ebenso wie in der Bildhauerei und Architektur, sich selbst referierend geworden und wartete auf eine Erneuerung.

Eine neue Künstlergeneration, unter ihnen Pontormo, Parmigianino und Bronzino, vertraute nicht länger den einschränkenden Regeln der Renaissancekunst. Sie verwarfen deren ästhetische Kriterien, nach denen der Künstler in der „Auseinandersetzung mit den sichtbaren Phänomenen der diesseitigen Wirklichkeit die Natur abbilden“ und die Schönheit der Natur in der bella figura nachahmen sollte. Dagegen versuchten die jungen Künstler, in ihren Arbeiten

das Welt- und Gesellschaftsverständnis der neuen Zeit, in die sie hineinwuchsen, zu entschlüsseln.

Sie bildeten nun nicht mehr die Welt nur ab, sondern versuchten, das Selbstverständnis der neuzeitlichen Gesellschaft, ihre Aufbruchsstimmung und ihre Hoff-

nung, aber auch ihre Unsicherheit und ihre Ängste sichtbar zu machen. Und sie scheuten nicht davor zurück, in ihren Gestalten das Bizarre und Groteske, das Verdrehte und Kranke zu zeigen. Statt antiker Säulenloggien und Arkaden waren jetzt Grotten und verfallene Hütten auf den Bildern zu finden. Einfache Menschen, Bauern und Handwerker, wurden ebenso gezeigt wie kranke und verkrüppelte Menschen. Personen, die bisher auf den Bildern der Oberschicht keinen Platz hatten, wurden nun zu Bildthemen. Die Künstler versuchten, die ganze Welt ihrer Zeit zu zeigen, eine Welt, die durch die gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Umwälzungen der Frühen Neuzeit auf den Kopf gestellt zu sein schien. Die Künstler schienen gleichsam aus den ästhetischen Höhen der Renaissancekunst in die Realität der Welt gestürzt zu sein.

Und doch schienen die Künstler weiterhin der Mimesis verhaftet zu bleiben, fassten den Begriff aber weiter. Während bisher das künstlerische Ziel darin lag, nur die sichtbare Welt abzubilden und sie zu idealisieren, versuchten die Künstler jetzt, auch die Emotionen, Affekte und die innere Unruhe ihrer Figuren zu zeigen. Sie wollten den ganzen Menschen und seine Welt, die neue Welt, mit allen Facetten abbilden und das nicht mehr nur aus einem Blickwinkel, sondern polyperspektivisch. Die Schönheit und Perfektion der Natur war nicht länger das vorrangige Thema der Künstler. Vasari berichtet in seinen *Vite* (1550) von Leonardo, dass er eine lebende Eidechse besessen haben sollte, die er, mit künstlichen Flügeln, Hörnern, Augen und einem Bart versehen, zu einer Chimäre umgeformt hatte.

Grenzüberschreitungen

Offensichtlich bildeten die Gesetze und Grenzen der Wissenschaft nicht mehr die Grundlagen der künstlerischen Darstellung, wie Federico Zuccari 1607 feststellte: „Das Denken des Künstlers muss nicht nur klar sein, sondern frei, und sein Geist muss gelöst sein und nicht beschränkt durch eine mechanische Abhängigkeit von [...] Regeln.“ Kunst werde als ideelle innere Zeichnung, als *disegno interno*, im Geist des Menschen geschaffen. Sie sei ein Unterpfeiler für die Gottähnlichkeit des Menschen, der den Menschen befähige, „einen neuen intelligiblen Kosmos hervorzubringen“ und „mit der Natur zu wetteifern.“

In der Frühen Neuzeit wurden bisherige Grenzen nicht nur real durch die Entdeckung neuer Länder überschritten, son-

dern ideell auch in den Wissenschaften. So ist es nicht verwunderlich, dass die Idee des Homunculus, des künstlich geschaffenen Menschen, im ausgehenden Mittelalter und in der Frühen Neuzeit entstand. Der Arzt und Alchimist Theophrastus Bombastus von Hohenheim, uns als „Paracelsus“ bekannt, beschrieb in *De natura rerum* (1538), wie in alchimistischer Tradition durch Putrefaction, des Verwesens organischer Stoffe, und unter Verwendung des Arcanums (einer hermetischen Dosierungsvorschrift) ein Homunculus hergestellt werden könne. Zur selben Zeit beschrieb Francis Bacon in seiner Utopie *Nova Atlantis* (1626), wie es der Wissenschaftsakademie mit Hilfe neuer naturwissenschaftlicher Techniken gelang, lebende Organismen zu modifizieren.

Nachdem es 1828 gelungen war, in der Harnstoffsynthese anorganische in organische Materie umzuwandeln, verwendete Goethe in *Faust II* die Idee des Homunculus. Er lässt Wagner auf chemischem

Weg „aus viel hundert Stoffen durch Mischung – denn auf Mischung kommt es an“ den Homunculus schaffen. Doch die Existenz des Homunculus bleibt auf den abgeschlossenen Raum innerhalb der Phiole, in der er geschaffen wurde, beschränkt. Als später seine Phiole am Muschelthron des Nereus zerschellt, endet seine Existenz abrupt. Er war nur eine Idee gewesen; die Schöpfung eines menschlichen Wesens durch einen Menschen zerplatzte wie eine Seifenblase.

Die Sehnsucht des Menschen, lebende Geschöpfe nach seinem Ebenbilde zu schaffen, um dadurch ein kleines Stück Göttlichkeit sein Eigen nennen zu können, zeigt sich auch in der Vielzahl der Automaten, die im 18ten Jahrhundert beliebt waren. War der Homunculus nur eine Idee, so blieben die Automaten reine Mechanik. Von Uhrwerken angetrieben, die in beweglichen, zum Teil lebensgroßen und künstlerisch wertvollen Nachbildungen menschlicher Vorbilder verborgen waren, konnten die Schreib-





automaten, Schachautomaten oder Tanzautomaten, so kunstvoll sie auch gebaut waren, nur immer die eine Tätigkeit ausüben, für die sie konstruiert waren.

Warnungen

Die Versuche des Menschen, Leben aus toter Materie zu schaffen oder tote Materie zu beleben, scheiterten allesamt. Im Mythos erschafft Pygmalion in Galatea eine Figur, in die er sich verliebt. Aber erst eine Göttin, Venus, kann sie auf sein Bitten hin zum Leben erwecken. Die Künstler erkannten bald, dass sie wohl die Natur nachahmen können, dass es aber letztlich die Götter sind, die Leben spenden. Die von den Göttern gesetzten Grenzen übermütig zu durchbrechen, endet regelmäßig im Fiasko: die Erzählungen von Phaeton und Ikarus zeigen das. Sich gegen sie aufzulehnen endet, wie von John Milton in *Paradise Lost* beschrieben, im eigenen Untergang, genauso, wie der Versuch sie zu täuschen, nachzulesen in den Sagen von Ixion, Tantalos und Prometheus, von ihnen bitter gerächt wird.

Im Unterschied zum forschenden Wis-

senschaftler, der die Grenzen des bisherigen Wissens ausdehnen und überschreiten möchte, um die ihn umgebende Welt immer besser verstehen zu können, den also zuerst das „Was“ interessiert, interessiert den Künstler das „Wie“. Er will keine Grenzen überschreiten, sondern auf Grenzüberschreitungen – und deren Folgen – aufmerksam machen. Der Künstler will nicht Leben schaffen, sondern ein Abbild des Lebens. Er will nicht tote Statuen durch Götter zum Leben erwecken lassen und die Betrachter seiner Werke täuschen, indem er Marmor lebensecht aussehen lässt. Vielmehr will er durch seine Werke – seien es nun Bilder, Statuen, Bauten, Musik, Poesie, Epen oder Dramen – den Rezipienten zum Nachdenken darüber anregen, was den Menschen zu seinen Taten bewegt.

Wenn am Schluss von William Shakespeares *The Winter's Tale* Leontes seine vor ihm stehende totgeglaubte Frau Hermione nur als eine Statue sieht, die vom Künstler lebensecht nachgebildet zu sein scheint, will er sich nicht noch einmal täuschen lassen. Seine Frau ist tot, punktum. Was nicht sein kann, das

darf nicht sein. Doch Shakespeare will uns nicht täuschen, sondern uns vor Augen führen, wie leicht wir uns täuschen lassen. Dass wir lieber Gewohnheiten und Vorurteilen glauben, lieber Wünschen und Träumen folgen als dem Verstand. Shakespeare ist zwar ein Kind seiner Zeit, die von Grenzüberschreitungen weiß, aber auch ein Zeitgenosse von Francis Bacon, der Ideen und Traumbilder durch die Empirie überprüft. Ebenso wie der Homunculus ein Traumbild war, ist Frankensteins Geschöpf nur ein Albtraum, der uns aber dazu auffordert, dem „Monster“ die Maske des Andersseins vom Gesicht zu reißen und den Menschen dahinter zu sehen. ■

Wissensdurst und Ethik

Wissenschaftler ohne Verantwortung?

Jasper Koch

Die Figur des Viktor Frankenstein gilt vielen als Inbegriff des verantwortungslosen Wissenschaftlers, der sich nicht um die Folgen seiner Forschung schert, sondern allein an der Frage der Machbarkeit interessiert ist. Seine Schaffung menschlichen Lebens in Form seiner Kreatur war schon zum Erscheinungszeitpunkt des Romans Anfang des 19. Jahrhunderts gleichbedeutend mit der Anmaßung, Gott sein zu wollen und verstieß damit radikal gegen die allgemein akzeptierte Ordnung der Natur.

Auch die weitere Rezeption des Romans und gerade die frühen Verfilmungen, in der aus der vernunftbegabten Kreatur, welche im Laufe der Handlung sprechen lernt, ein mordendes Monster ohne Sinn und Verstand wird, werfen kein positives Bild auf Viktor. So verwundert es wenig, dass wann immer sich Wissenschaftler mit ihrer Forschung ethischen Grenzen nähern, der Name Frankenstein ins Spiel kommt.

Gerade mit dem Beispiel Frankenstein im Kopf wird an die Adresse der Wissenschaft häufig die Meinung geäußert, sie solle nicht immer weiter in das Unbekannte voranschreiten; manche Dinge blieben besser unerforscht. Doch wer entscheidet, welche Bereiche dies sein sollen und wo die Grenzen verlaufen sollen?

Problematisch sind dabei mehrere Punkte. Zunächst hat jede Gesellschaft und Epoche ihre eigenen ethischen Maßstäbe, die großen Unterschieden und Veränderungen unterworfen, also keineswegs von universeller Gültigkeit sind. Weiter-

hin haben gerade religiös begründete Ethiken zwangsläufig ein Element des Irrationalen, welches sich mit der strikten Rationalität der empirischen Wissenschaften nur schwer verträgt.

Nicht absehbare Folgen

Ein weiteres Problem liegt in der Tatsache, dass die Folgen von Forschung vielfach nicht vor Beginn derselben absehbar sind, sondern erst, wenn konkrete Ergebnisse vorliegen, die metaphorische Büchse der Pandora also bereits sperrangelweit offen steht. Als Kardinalbeispiel dient hier die Entdeckung der Kernspaltung 1938. In der Folge dieser Entdeckung kam es zu einer – vor dem Hintergrund des 2. Weltkriegs keineswegs theoretischen – Debatte in der wissenschaftlichen Gemeinschaft über die Frage, ob es ethisch vertretbar sei, die Kernspaltung militärisch zu nutzen. Berühmt geworden ist Albert Einsteins Schreiben an den damaligen US-Präsidenten Franklin D. Roosevelt, in dem er vor der Möglichkeit einer deutschen Atombombe warnte und dies mitverantwortlich für den Beginn des amerikanischen Manhattan-Projekts war.

Einstein hat seine Unterschrift unter diesem Brief später als den einen großen Fehler seines Lebens bezeichnet. Auch

andere prominente Physiker wie Werner Heisenberg, der an der gescheiterten Entwicklung einer deutschen Atombombe beteiligt war, und Niels Bohr zeigten sich nach dem Krieg kritisch gegenüber der militärischen Nutzung der Kernenergie.

Ein weiteres Beispiel ist die Entwicklung der Fluorchlorkohlenwasserstoffe (FCKW). Während die Gefahren der Kernspaltung sehr früh auf der Hand lagen, dauerte es bei den FCKW fast 50 Jahre, bis ihre schädliche Wirkung auf den Ozonschild der Atmosphäre erkannt wurde. Bis dahin hielt man diese Stoffgruppe für eine geradezu geniale Erfindung mit breiter Praxisanwendbarkeit und ohne signifikante Probleme. Hier zeigt sich, dass das auf Aristoteles zurückgehende klassische Ideal der völligen Neutralität der Forschung und die totale Ausblendung der möglichen Folgen der Forschung in der Praxis große Probleme aufwirft. Forschung und Wissenschaft mögen von Wissensdurst und reinem Erkenntnisinteresse getrieben sein. Sie finden jedoch nicht in einem Vakuum statt, sondern ihre Ergebnisse haben reale Folgen in Welt und Gesellschaft und werden daher zwangsläufig anhand der jeweiligen ethischen Maßstäbe bewertet.



Forscher in der Pflicht

Sind nun aber Otto Hahn, Liese Meitner, Otto Frisch, Robert Oppenheimer und Albert Einstein verantwortlich für die Atombombenabwürfe über Hiroshima und Nagasaki und Thomas Midgley für das Ozonloch? Muss man ihnen nicht zu Gute halten, dass die negativen Folgen ihrer Entdeckungen kaum absehbar waren?

Kehren wir jedoch zurück zu unserem Ausgangspunkt, der Geschichte von Viktor Frankenstein und seiner Kreatur. Frankensteins Projekt der Erschaffung von Leben aus toter Materie ist zunächst von reinem, unbändigem Wissensdurst getrieben. Er verschwendet offenbar keinen Gedanken an die möglichen Folgen seines Handelns. Seine Arbeit in vollkommener Isolation ohne Zusammenarbeit oder Austausch mit Kollegen trägt manische Züge.

Als seine Kreatur schließlich vollendet ist und ihren ersten Atemzug macht, reagiert Viktor mit Ekel und Abscheu auf seine Schöpfung und flieht sofort. Viktors Verhalten lässt ihn in dieser Phase des Romans in keinem sonderlich guten Licht erscheinen. Er muss sich sicherlich den Vorwurf der Hybris gefallen lassen, denn er kalkuliert weder die Möglichkeit eines Scheiterns noch mögliche negative Begleiterscheinungen eines Erfolges ein.

Obwohl Viktor zunächst versucht, die Schaffung der Kreatur zu verdrängen, wandelt sich im weiteren Verlauf der Geschichte sein Verhalten. Als er das nächste Mal auf seine Kreatur trifft, ist er zwar zunächst wieder von Hass und Abscheu erfüllt. Er lässt sich jedoch auf einen Dialog mit der Kreatur ein, die ihm von der Zurückweisung nicht nur durch ihren Schöpfer, sondern auch durch den Rest der Gesellschaft berichtet. Viktor erkennt, dass die Kreatur dieselben menschlichen Bedürfnisse hat, wie er selbst, er also mit seiner Arbeit erfolgreicher war, als er zunächst angenommen hatte.

Lernprozesse

Viktor nimmt hier die Verantwortung für die Kreatur und damit für seine Forschung an und geht auf die Forderung der Kreatur ein, ihr einen weiblichen Gegenpart zu schaffen, um ihre Einsamkeit zu lindern. Kurz vor ihrer Fertigstellung zerstört er jedoch die weibliche Kreatur aus Angst vor der Möglichkeit, hier die Mutter eines Volkes von Monstern zu schaffen. In dieser Situation zeigt Viktor plötzlich, wenn schon nicht Verantwort-

ung, so doch Sorge um die Folgen seines wissenschaftlichen Wirkens.

Die Zerstörung der weiblichen Kreatur hat einen Rachefeldzug des Monsters gegen ihren Schöpfer zur Folge, der im Mord an Viktors Frau Elisabeth gipfelt. Viktor verschreibt sich daraufhin der Jagd auf seine Kreatur, an deren Ende er auf das Schiff von Kapitän Walton trifft, dem er seine Geschichte als Warnung für die Nachwelt kurz vor seinem Tod erzählt.

So kann man Frankenstein durchaus eine Entwicklung vom gedankenlosen zum verantwortungsvollen Wissenschaftler attestieren. Allerdings bleibt ein schaler Beigeschmack durch die Tatsache bestehen, dass er zunächst bereit war, die Kreatur zu vergessen und ihrem Schicksal zu überlassen und erst durch die erneute Begegnung mit ihr aktiv wird.

Ist es nun aber gerechtfertigt, bei jeder Diskussion über Stammzellen, Klonen, Kernenergie oder Genmais sofort Frankenstein ins Gespräch zu bringen? Wohl kaum. Forschung braucht mit Sicherheit Regeln und auch eine ausgeprägtes Verantwortungsgefühl auf Seiten der Wissenschaft. Natürlich ist nicht alles, was machbar ist, auch wünschenswert. Denkverbote helfen jedoch nicht weiter, denn schon Galilei hat gezeigt, dass der menschliche Wissensdrang auch von der Inquisition nicht aufgehalten werden kann. Entscheidend ist vielmehr ein verantwortungsvoller Umgang mit den Ergebnissen der Forschung. Denn Viktor Frankenstein war nicht nur ein brillanter Wissenschaftler mit einem latent vorhandenen Gotteskomplex, sondern vor allem eines: seinem Geschöpf ein schlechter Vater. ■



Maggie stammt aus einer langen Ahnenreihe von Köchinnen. Ihre Mutter war Hausköchin in einem Adelshaus, genau wie ihre Großmutter zuvor. Schon als Kind hat Maggie mit dem Gemüseschäler gespielt und wurde unter den wachsamen Augen der Mutter in die geheimen Familienrezepte eingeweiht. Umso überraschter war diese, als sich Maggie dazu entschloss,

ausgerechnet in die Fußstapfen ihres nutzlosen Vaters zu steigen. Den Handelsschiffer sah die Familie zwar selten, doch die abenteuerlichen Geschichten von seinen Reisen hatten Maggie schon immer fasziniert.

Als Schiffsköchin auf einem Händler-schiff durchstreifte sie zuerst die Südsee. Eines Tages wurde ihr Chefkoch jedoch von der Planke gestoßen, weil er versucht hatte, die Crew zu vergiften. Da bemerkte Maggie, dass sie aus Versehen auf einem Piratenschiff gelandet war. Im nächsten Hafen schlich sie sich von Bord und heuerte auf dem nächsten Schiff an, das gen Norden fuhr. Dass es jedoch soweit nach Norden gehen sollte, war ihr nicht bewusst gewesen. Zum Glück hat sie Zugriff auf die Schiffsvorräte und daher immer eine wärmende Flasche Brandy zur Hand. Das bunte Treiben an Bord amüsiert sie zwar, professionell fühlt sie sich jedoch unterfordert. Schließlich gibt es nur eine Hand voll Rezepte für gefrorene Äpfel – und das ist alles, was vom Proviant übrig geblieben ist.

In Viktors Erzählung ist Delacey ihr Lieblingscharakter. Aus dem blinden, alten Mann der Originalgeschichte wird in ihrer Interpretation eine blinde, alte Dame, die sehr an ihre eigene Großmutter erinnert. So kommt zu Tage, dass letztendlich doch das schlechte Gewissen an ihr nagt, mit der Familientradition gebrochen zu haben.

Homo homini deus

Die Verantwortung des Schöpfers

Jasmin Suhr

„Die Würde des Menschen ist unantastbar“. So lautet der Beginn des obersten und wohl bekanntesten Artikels des deutschen Grundgesetzes. Die Menschenwürde ist jedem Individuum bereits durch seine bloße Existenz zu eigen, unabhängig von Herkunft, Alter oder Geschlecht.

Der Begriff der Menschenwürde unterscheidet sich jedoch nochmals von dem allgemeinen Terminus der Würde. Dieser bezeichnet den Besitz einer einzigartigen Seinsbestimmung, welches jedem natürlichen Lebewesen und jeder Art von menschlicher Schöpfung zugesprochen werden kann, also auch Viktor Franksteins namenloser Kreatur. In seiner Besessenheit, menschliches Leben zu kreieren, schafft der geniale Forscher ein Wesen, das einen Grenzfall bildet: Es ist weder Mensch noch Sache. Es lässt sich in keine der Kategorien einreihen, in die die Gesellschaft ihre Umwelt geordnet hat. Da die Kreatur sowohl in körperlicher als auch in ideeller Hinsicht nicht dem menschlichen Maß entspricht, landet es schließlich in der Schublade „Monster“, und Monstern steht als widernatürlichen Missbildungen keine Form der Würde zu. Doch ist das gerechtfertigt?

Die Würde des Menschen

Durch Menschenhand geschaffen, steht Franksteins Kreatur in jedem Fall die Würdigung als einzigartiges Kunstwerk zu. Aber auch die Würde, die einem Menschen zusteht? Der italienische Philosoph Giovanni Pico della Mirandola

formulierte den Begriff der Menschenwürde als erster. Diese liege darin, dass der Mensch die Freiheit habe, sein Wesen selbst zu schaffen und sein Leben zu gestalten. Während das Tier nur die Möglichkeit habe, tierisch zu sein, könne der Mensch entweder zu untermenschlichen Lebensformen degenerieren oder aber nach der Entwicklung zu einem höheren Wesen streben. Selbstbestimmung macht also, nach Mirandola, die Würde des Menschen aus.

Demnach scheint das Monster in vielerlei Hinsicht ein besserer Mensch zu sein, als so mancher Mensch. Zu Beginn ist es ein unbeschriebenes Blatt Papier. Weder gut noch böse, sondern geistig und körperlich auf der Entwicklungsstufe eines neugeborenen Kindes. Es kann nicht sprechen, seine Bewegungen sind unkoordiniert. Durch Begegnungen mit Menschen, die sich ihm gegenüber jedoch zumeist feindselig verhalten, sammelt es Lebenserfahrung und bildet allmählich eine Identität, ein „Ich“, aus. Es eignet sich Kenntnisse und die menschliche Sprache an und entwickelt sogar ein Gewissen. Wie Mirandola sagen würde: Das Wesen geht mit seiner Freiheit verantwortlich um und entscheidet sich gegen ein Leben als Wilder und für ein Leben als zivilisierter Mensch. Dass es sich trotzdem nicht in die Gesellschaft integrieren kann, liegt nicht mehr an ihm, sondern an den Vorurteilen der Allgemeinheit.

Interessanterweise gibt dagegen der Erzeuger des Geschöpfes, Viktor Frankenstein, seine Freiheit und Selbstbestimmung immer mehr auf. Die Existenz seines Geschöpfes macht ihn zu einem Gejagten, der von der Gnade seiner Kreatur abhängt. Die Umkehrung der Verhältnisse wird besonders deutlich, wenn das Geschöpf Frankenstein warnt: „You are my creator, but I am your master.“ So verliert der Mensch Frankenstein seine Würde als Mensch, während das künstliche Wesen zu einem menschlichen Wesen wird. Allerdings wird ihm weiterhin das Lebensrecht von seinem eigenen Schöpfer abgesprochen. Doch, wo endet die Freiheit eines Schöpfers, sei es ein Künstler oder ein Forscher, über das Schicksal seiner Kreation zu entscheiden?

Verantwortung

Verantwortung gegenüber dem Werk und gegenüber der Allgemeinheit bildet für viele die Grenze der schöpferischen Freiheit. Der Wissenschaftler muss beim Forschen und Experimentieren stets das Gemeinwohl berücksichtigen und, wenn nötig, Rechenschaft über sein Tun ablegen. Dem Künstler hingegen gewährt



man eine gewisse Freiheit, die oft unter dem Begriff der individuellen „Künstlerfreiheit“ zusammengefasst wird. Für den Künstler spielt allerdings zusätzlich die Beziehung von Werk und Rezipient eine zentrale Rolle, die entscheidend dafür ist, inwieweit er Verantwortung für sein Werk übernehmen muss oder ablehnen kann.

Selbstverständlich trägt ein Künstler die Verantwortung dafür, dass sein Werk nicht missbraucht wird. Der Künstler kommuniziert mit dem Publikum durch sein Werk. Der Rezipient dagegen interpretiert das Konzept des Künstlers. Der Hinweis „Das Werk spricht für sich“ zeugt dabei keinesfalls von einer Gleichgültigkeit des Urhebers. Vielmehr wird der Betrachter dazu angeregt, selbst ein schöpferisches Verhältnis zum Werk einzugehen, eine eigene Sichtweise zu entwickeln, neue Möglichkeiten in der Betrachtungsweise zu entdecken und sich die Inhalte des Werks anzueignen. Schließlich wird er das Werk lieben oder aber sich von ihm distanzieren. Die eigentliche Verantwortung lastet also auf den Schultern des Publikums, denn erst dieses sorgt für die Wahrnehmung der Ideen und der Konzepte, die dem Werk innewohnen.

So ist für die Hilflosigkeit und Verzweiflung der von Frankenstein geschaffenen Kreatur nicht nur der Schöpfer zu verurteilen. In viel größerem Maße ist die Schuld in der Gesellschaft zu suchen. Durch die Bezeichnung der Kreatur als „Monster“ und seinen Ausschluss aus der Gesellschaft wird erst seine Identität als Außenseiter und Ungeheuer konstruiert. Das Böartige, das die Menschen in Frankensteins Kreatur vermuten, liegt von Natur aus gar nicht in dessen Wesen. Erst die Gesellschaft macht durch ihre Interpretation aus dem Geschöpf ein Monster, welches diese Identität gezwungenermaßen annimmt und dementsprechend agiert.

Faszination und Angst

Faszination und Angst übt die Thematik um die Schaffung künstlichen Lebens bis heute aus. Egal, ob es um geklonte Tiere, intelligente Roboter oder biosynthetische Organismen geht, es stellt sich immer die Frage, bis zu welchem Punkt der alte Traum des Menschen, vom Geschöpf selbst zum Schöpfer zu werden, ethisch vertretbar ist. Inwiefern ist dies mit der Würde des Menschen vereinbar? Wie weit darf ein Forscher in seinem Wissensdrang gehen? Was bedeutet menschliches Leben überhaupt?



Sami „El Clowny“ Jefferson Jr.
Mehdi Moudafi

Sami bemerkte etwas zu spät, dass er an Bord des falschen Schiffes gelandet ist. Sein Plan war ursprünglich, den Indischen Ozean zu durchsegeln, um im persischen Hochgebirge von Alborz nach seinen Wurzeln zu suchen. Nun sitzt er auf der Prometheus fest – mit einer durchgeknallten Crew und einem Captain, der die absurde Vorstellung hat, dass man mit einer meteorologischen Station die Erderwärmung aufhalten könne.

Diese philosophischen Fragen, die auch heute hochaktuell sind, sind im *Frankenstein*-Stoff enthalten und ergeben sich aus der Existenz von Frankensteins Kreatur. Im Gegensatz zur Unterhaltungsindustrie à la Hollywood nimmt sich das Stück der UNIVERSITY PLAYERS des empfindsamen und zutiefst verletzten Wesens an und zeigt, wie mit dem Andersartigen, das nicht in unsere gesellschaftliche Norm passt, umgegangen wird. ■

Da er sich für die Mission nicht interessiert und er als erstmaliger Seefahrer ziemlich nutzlos ist, verbringt Sami seine Zeit an Bord mit Blödeleien. Der einzige Vorteil, ihn an Bord zu haben ist, dass er die Crew zum Lachen bringt. Er ist ein leidenschaftlicher Entertainer und sieht sich als eine Art italienischer Harlequin. Leider hat er weder den Witz noch die Agilität eines Harlequin, und nicht selten lachen die anderen Sailors eher über ihn als mit ihm.

Manchmal erschrecken sie jedoch vor seinen bipolaren Stimmungsschwankungen. Samis Albernheit kann schnell in aufbrausenden Ärger und tiefe Trauer umschlagen. Auf seine Mitmenschen kann das abschreckend wirken. Besonders schnell wird Sami durch die Erinnerung an ein schreckliches Ereignis aus seiner Vergangenheit deprimiert. Es war der Moment, als er einem Fremden auf der Straße ein Winken erwiderte und dann feststellte, dass mit diesem Gruß in Wirklichkeit jemand anderes gemeint war. Die Tragik dieses Momentes hielt Sami in tieftraurigen, persischen Gedichten fest.

Seine extremen Stimmungsschwankungen kommen Sami entgegen, wenn er in der Nacherzählung von Victors Geschichte die Rolle des Priesters übernimmt, der einerseits die Nächstenliebe vertritt, aber dennoch den ersten Stein auf die Kreatur wirft.

THE HAMBURG PLAYERS e.V.
www.hamburgplayers.de

ALL MY SONS
by Arthur Miller
directed by Michael O'Connor

4 – 7 and 11 – 14 February 2015
Wednesday to Saturdays at 7.30 pm, matinee on Saturday 7 February at 3.30 pm. Prices from €10 to €16.
Premiere Wednesday 4 February, all tickets €10. Tickets at www.tickets.hamburgplayers.de, Hotline 040/713 13 99

THEATER AN DER MARSCHNERSTRASSE
This amateur production is presented by arrangement with Josef Weinberger Limited

Der künstliche Mensch

Wunschtraum und Horrorvision

Svenja Baumann

Seit Menschengedenken sind Forscher, Philosophen und Künstler von der Vorstellung, einen künstlichen Menschen zu schaffen, fasziniert. Diese Idee ist bereits in antiken, mythischen Figuren wie Prometheus, Pygmalion und dem Golem vorhanden. Über das Mittelalter hinaus war das Erschaffen eines Menschen jedoch untrennbar mit Göttern, Zauberei und Hexenwerk verbunden. Erst die Erkenntnisse der Anatomie im 18. Jahrhundert enträtselten den menschlichen Körper als eine Art Maschine aus verschiedenen zusammen wirkenden Teilen. Der Mensch schien nun weniger ein göttliches, sondern eher ein mechanisches Rätsel zu sein.

Faszination Maschine

Das Verhältnis von Mensch und Maschine ist seit der industriellen Revolution ein Thema, das die Geister spaltet. Die

technischen Neuerungen des 18. Jahrhunderts erleichterten viele Arbeitsprozesse erheblich. Gleichzeitig hatten Arbeiter jedoch die begründete Angst, arbeitslos zu werden, denn die Maschinen erledigten ihre Arbeit schneller und effizienter. Hervorgerufen durch die technisch immer raffinierter werdenden Automaten stellte sich sogar die Angst ein, dass Roboter gegen Menschen rebellieren und die Macht ergreifen könnten.

Die Bezeichnung „Roboter“ wurde durch das 1921 uraufgeführte Theaterstück *RUR - Rossumovi Univerzální Roboti* von Karel Čapek eingeführt. Im Stück heißen so die mechanischen Arbeitskräfte, die gegen ihre menschlichen Schöpfer rebellieren. Das Wort leitet sich vom tschechischen „robota“ ab, dass in etwa „Fronarbeit“ bedeutet. Ausgehend von seiner ursprünglichen Rolle bei Čapek wird der

Maschinenmensch auch in späteren Erscheinungen häufig in Verbindung zu unterdrückten und rebellierenden Arbeitskräften gesetzt. Einen der ersten Filmauftritte hatte er im Jahre 1927 als Ebenbild von Maria, der Erlöserin der leidenden Arbeiter, in Fritz Langs *Metropolis*.

Anthropomorphe Maschine

Schon die ersten Vorstellungen von Maschinenmenschen nahmen menschenähnliche Formen an. Die mechanische Puppe Olimpia in E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* aus dem Jahre 1816 ist so lebensecht, dass sich der Protagonist in sie verliebt und darüber den Verstand verliert. Nathanael nutzt die seelenlose und nahezu stumme Holzpuppe als Projektionsfläche für seine eigenen narzisstischen Vorstellungen.

Die Tendenz, Maschinen menschliche Attribute zu geben, wird allgemein auf den Narzissmus der Menschen zurückgeführt. So, wie er sich schon in zahlreichen Schöpfungsmythen als Ebenbild seines allmächtigen Schöpfers sah, schafft er nun auch sein eigenes Geschöpf nach seinem Vorbild, um sich in ihm wiederzuerkennen und besser verstehen können. Aus diesem Drang heraus gaben schon die Bildhauer der Antike ihren Göttern in Statuen eine Menschenform und dichteten ihnen menschliche Eigenschaften wie Liebe, Eifersucht, Furcht und Zorn an. Davon ausgehend bezeichnen wir noch heute die Tendenz, nicht-menschlichen Wesen oder Kunstprodukten eine Menschenform oder menschliche Eigenschaften zu geben, als „Anthropomorphismus“.

Anthropomorphe, also menschenförmige Maschinen werden als „Androide“ bezeichnet. Dies leitet sich aus den griechischen Wörtern „andrós“ und „ēidos“ ab und kann als „mannförmig“ übersetzt werden. Bei weiblichen Androiden wie Olimpia wählt man entsprechend die Bezeichnung „Gynoid“. In der Realität werden Maschinen aber eher selten menschenähnlich dargestellt. Ein Grund dafür ist das vom Robotik-Ingenieur Masahiro Mori aufgedeckte Phänomen des „uncanny valley“. Dieser Begriff beschreibt einen rapiden Abfall der positiven Wahrnehmung von Menschenähnlichkeit. Je menschenähnlicher eine Maschine wirkt, desto positiver sind normalerweise die Reaktionen des Nutzers. Ab einem bestimmten Punkt ist die Ähnlichkeit dann jedoch so groß, dass die kleinen verbliebenen Unterschiede stärker hervorstechen und die Maschine





insgesamt befremdlich und unheimlich wirkt und negative Reaktionen hervorruft.

Technomorpher Mensch

Egal wie nahe sie der äußeren Form eines Menschen kommen, Roboter sind grundsätzlich aus künstlichem Material geschaffen und haben keine biologischen Elemente. Mischformen aus Technik und Organismus hingegen nennt man „Cyborg“, eine Kurzform für „cybernetic organism“. Theoretisch könnte man schon Menschen mit Herzschrittmachern oder Hörgeräten als Cyborgs bezeichnen. Auch die Einbindung des Menschen in ein Informations- und Kommunikationssystem kann mit diesem Begriff belegt sein, zum Beispiel virtuelle Identitäten oder persönliche Profile in sozialen Netzwerken im Internet. In diesen Fällen ist nicht immer erkennbar, wo der Mensch aufhört und die Technik beginnt.

Eine weitere Frage im Verhältnis von Mensch und Maschine ist also, wie viele Teile des Menschen durch mechanische und technische Prothesen ersetzt werden können, bis er nicht mehr als Mensch, sondern als Maschine definiert werden muss. Dabei ist vor allem der Bereich des zentralen Nervensys-

tems problematisch, da das Gehirn als Sitz des menschlichen Geistes gilt. Durch das Ersetzen einzelner Teile könnte dieser entweder verlorengehen oder aber auf die Maschine übertragen werden, welches wahrscheinlich für die meisten Menschen der unheimlichere von beiden Gedanken ist. Damit wäre die Seele auf eine logisch und technisch erklärbare Instanz reduziert, die man dann beliebig nachbauen und vervielfältigen könnte, was den Menschen aber seiner einzigartigen Stellung in der Natur enthöbe.

Eingrenzung der Menschlichkeit

Die Erfindung und rapide Weiterentwicklung des Computers im 20. Jahrhundert erweiterte die Vorstellung vom künstlichen Menschen als belebtem Automaten um die Möglichkeit einer künstlichen Intelligenz. Mit dieser folgen Phantasien von denkenden und fühlenden Maschinen mit freiem Willen, Selbstbewusstsein, Moralvorstellungen und emotionalen Empfindungen.

Diese Entwicklung verschob auch die Bedrohlichkeit der Maschinen von ihrer überlegenen Kraft hin zu ihrer überlegenen Intelligenz. Ganz deutlich zeigte sich dies in den berühmten Duellen des IBM-Schachcomputers „Deep Thought“,

1993 in „Deep Blue“ umbenannt, und dem langjährigen Schach-Weltmeister Garry Kasparov. Es ging in diesen Duellen weniger um den besseren Spieler als um das Kräftemessen von Mensch und Maschine. Kasparov selbst soll vor einem Match gesagt haben: „To some extent this is a defence of the whole human race.“ Letztendlich hat es „Deep Blue“ jedoch geschafft, zu gewinnen und wurde im Februar 1996 zur ersten Maschine, die einen Schachweltmeister in einem Spiel geschlagen hat, und schon ein Jahr später sogar in einem ganzen Turnier. Das *Time*-Magazine beschrieb dieses Ereignis für die menschliche Art als „species-defining“.

Der Tradition der Aufklärung entsprechend wurde Menschlichkeit lange Zeit durch Vernunft und Rationalität charakterisiert, vor allem im Hinblick auf die Unterscheidung des Menschen vom Tier. Als das Zusammenleben mit der

Maschine jedoch an Bedeutung zunahm, musste der Mensch sich auch in diese Richtung abgrenzen. Da Vernunft und Rationalität inzwischen typische Merkmale des Computers geworden waren, verschob sich das Bild von der Menschlichkeit wieder in die entgegengesetzte Richtung. Die Eigenschaften des Menschen, die der Computer noch nicht erreichen konnte, werden daher oft bewusst betont. Dazu zählt alles, was mit dem Körper verbunden ist, also Sexualität, Fortpflanzung, Sinne, Gefühle und sogar die Sterblichkeit. Filme wie *Bicentennial Man*, *I, Robot* und *Artificial Intelligence: AI* greifen dies auf, indem sie Maschinenmenschen darstellen, die auf teilweise sogar kindliche Art ihre Sinne und Gefühle entdecken.

Der Frankenstein-Komplex

Besonders das kindliche Element zeigt eine Bedrohlichkeit, die mit der körperlichen Überlegenheit der Industriemaschinen nichts mehr zu tun hat. Stattdessen geht es hier um etwas, das der Science-Fiction-Autor Isaac Asimov als „Frankenstein-Komplex“ bezeichnete. Dieser beschreibt die Angst, vom eigenen Geschöpf verdrängt zu werden. Viel

schlimmer als eine rein physische Überlegenheit ist für den Menschen die Vorstellung, dass die Maschine ihn in seinen geistigen Fähigkeiten übertrifft, ihn ersetzt und damit für immer bedeutungslos macht. Das Anstößigste an der intelligenten Maschine ist für den Menschen jedoch ihre Unsterblichkeit. Sie eröffnet die Möglichkeit einer technischen Evolution, bei der der Mensch zwangsläufig auf der Strecke bleibt.

Diese Angst ist nicht erst mit dem Computer entstanden, denn das Muster ist bereits in der griechischen Mythologie in den Beziehungen von göttlichen Eltern zu ihren Kindern vorhanden. Die antike Entstehungsgeschichte des Universums beruht auf diesem Motiv. Der erste Herrscher des Universums, Uranos, wird von seinem Sohn Kronos überwältigt, der daraufhin die Macht übernimmt. Dieser fürchtet jedoch, dass seine Kinder es ähnlich wie er selbst anstellen und ihm irgendwann das Zepter entreißen. Aus diesem Grund verspeist er seine Kinder direkt nach der Geburt. Seine Frau schafft es jedoch, das jüngste Kind zu retten: Zeus. Dieser schließlich rettet seine Geschwister aus dem Bauch des Vaters und lässt die Angst seines Vaters

Wahrheit werden: Er besiegt ihn und nimmt seinen Platz ein.

Eine weitere Bedeutungsebene stellt der Ödipus-Mythos dar. König Laios wird ein Fluch auferlegt, dass sein eigener Sohn ihn töten und seine Frau Iokaste heiraten werde. Daraufhin verletzt er das Kind an den Füßen und setzt es aus. Ein Hirte jedoch hat Mitleid und rettet den Jungen. Später wird er tatsächlich unwissentlich seinen eigenen Vater erschlagen und seine Mutter als Belohnung zur Frau bekommen. Nicht nur die Stärke und Macht des eigenen Geschöpfes wird vom Vater gefürchtet, sondern auch dessen Sexualität.

Der „Frankenstein Komplex“ umfasst aber auch das Bild des verrückten männlichen Wissenschaftlers, der versucht, die natürliche menschliche Fortpflanzung und die weibliche Rolle dabei zu umgehen, und der sich dabei mit der Erschaffung eines Wesens aus dem Nichts göttliche Fähigkeiten anmaßt. Letzten Endes muss er scheitern. Die ausgenutzte Kreatur erkennt ihre eigene Kraft und befreit sich von ihrem Schöpfer. ■



**Elizabeth „Dizzy Miss Lizzy“
Martha Fitzgerald**

Lizzy ist der Sonnenschein der Crew. Sie hat ein ungeheuer warmherziges Gemüt. Ihr gehört der Pub, in dem Walton seine Crew anheuerte. An diesem Abend stand sie wie immer hinter dem Tresen und lauschte den Sorgen und Problemen ihrer Stammkunden. Als sie die Sammlung an verlorenen Seelen sah, die sich auf Waltons Gesuch meldeten, beschloss sie kurzum, dass diese Expedition eine gute Seele brauchte. Sie ist an Bord, um allen gut zuzureden, damit sie nach der Expedition etwas aus ihrem Leben machen.

Als feinfühligere Mensch spürt sie sofort, was ihre Schiffskameraden bewegt und beschäftigt. Fürsorglich kümmert sie sich um die Sorgen, Ängste und Probleme an Bord und hat für jeden immer ein offenes Ohr und eine herzliche Umarmung übrig. Gleichzeitig ist sie jedoch sehr sensibel und nimmt Dinge schnell persönlich. In brenzligen Situationen versteht es Lizzy, ruhig und überlegt zu reagieren. Das einzige, was ihrer Logik im Wege steht, ist ihr immerwährender Optimismus. Dieser verhindert manchmal, dass sie die Dinge so sieht, wie sie wirklich sind.

Nicht nur ihr Name, sondern auch ihre sanftmütige Art verbindet sie mit Vectors Verlobter Elizabeth. Schließlich hat diese mit ihrem liebevollen Wesen die Familie Frankenstein nach dem Tod der Mutter zusammen gehalten und sechs Jahre mit Engelsgeduld auf ihren Verlobten gewartet. In dem Moment, als Victor das Schiff betritt, weiß Lizzy, dass sie die Rolle übernehmen möchte, dieser verzweiferten Gestalt Trost und Verständnis entgegen zu bringen.



“Be not afeared – the isle is full of noises”

Das Monster und die schöne neue Welt

Nikolas Odinius

Die Eröffnungsfeier der Olympischen Spiele im Sommer 2012 in London liegt nun schon einige Zeit zurück, doch die Erinnerung an die aufwendig konstruierte *Isle of Wonder* fällt nicht schwer: Der britische Schauspieler Sir Kenneth Branagh steht unter einer Eiche auf einem Hügel und rezitiert die berühmten Worte von Caliban aus William Shakespeares Stück *The Tempest – Der Sturm*: „Be not afeared; the isle is full of noises. Sounds and sweet airs, that give delight and hurt not.“ - „Sei nicht furchtsam, die Insel ist voll von Geräuschen, Tönen und anmutigen Melodien, was Freude bringt und nicht schmerzt.“

Dass die Worte des wilden und missgestalteten Calibans in der Inszenierung der olympischen Eröffnungsfeier die Stimme der britischen Nation bilden, ist bemerkenswert. Shakespeares verlassene *Isle of Wonder* ist ein exotischer Ort kultureller Begegnung und Transformation. Ein sonderbarer Ort, der vor allem dazu einlädt, die Tiefen des eigenen Selbst zu erforschen. Somit wird ein Raum erschaffen, der die schonungslose Konfrontation mit den Konsequenzen des eigenen Handelns ermöglicht.

Eine unruhige See, eine Entdeckung, ein Monster

Drei Schlagwörter, die sowohl auf Frankenstein als auch auf *Der Sturm* zu treffen. Einer unruhigen See musste wahrscheinlich auch die Mannschaft um Christoph Kolumbus trotzen, als sie 1492 in See stachen, um einen Seeweg nach Indien zu finden. Am Ende kam jedoch nicht ein kürzerer Seeweg nach Indien, sondern die Entdeckung Amerikas heraus. Die Monster ließen auch nicht lange auf sich warten: die amerikanischen Ureinwohner. Kolumbus nahm (wir wissen nicht, ob durch Überredung oder gewaltsam) einige Eingeborene an Bord und brachte sie dem spanischen König als Geschenk.

In der Frühen Neuzeit, einer Zeit geprägt

von kulturellen und politischen Umbrüchen, war die Entdeckung der neuen Welt eine Sensation. Die Entdeckung andersartiger Menschen auf einem Kontinent fernab Europas reihte sich in die Umbrüche der Zeit ein. Hierdurch wurde nicht nur der geographische Horizont der Europäer erweitert, sondern vor allem auch der geistige. Friedliche oder gewalttätige Begegnungen mit einer neuen Welt verlangten die Interpretation von unbekanntem und ungewohnten Kulturen, Plätzen und Menschen.

Den europäischen Neuankömmlingen fehlte jedoch die richtige Wahrnehmung der amerikanischen Urbevölkerung. Fehlende Deutungsmuster führten schließlich dazu, dass der neuen Welt und ihrer Bevölkerung Eigenschaften zugeschrieben wurden, die überhaupt nicht vorhanden waren. Im 15. Jahrhundert basierte das Denken der Europäer überwiegend auf den Geboten und den Beispielen der Bibel, den Schriften der Kirchenväter und auf den Gedanken der antiken Denker, die durch die Humanisten zuneh-

mend den Zeitgenossen bekannt wurden. Den in Amerika neu ankommenden Christen fiel es schwer, die Ureinwohner als Abkömmlinge Adams anzuerkennen und schlossen sie durch die Aberkennung einer Seele aus der Gemeinschaft der Menschen aus. So wurden sie zu Monstern gemacht – halb Mensch, halb Tier.

Ein Licht am (humanistischen) Horizont

Ausgehend von Besetzungen der spanischen Konquistadoren in der Karibik, wurde die Indianerfrage in Europa diskutiert, abhängig der Beziehungen des jeweiligen Landes zu Spanien. 1521 gelang es schließlich dem spanischen Eroberer Hernán Cortés das Aztekenreich mithilfe von Verbündeten der indigenen Bevölkerung einzunehmen. Die Eroberung Mexikos bedeutete nicht nur einen entscheidenden Meilenstein in der europäischen Kolonisation, sondern die Begegnungen zwischen Ureinwohnern und Europäern verschärfte die Indianerfrage auf dem europäischen Kontinent um ein Vielfaches. So vertrat im Gegensatz zu vielen der reformwilligen Dominikanerorden einen menschlichen Standpunkt gegenüber den Indianern.

Der Spanier Bartolomé de las Casas, ein Mitglied des Dominikanerordens, war ein Freund der Familie Kolumbus und als Bischof in den spanischen Kolonien in Amerika tätig, wo er den Umgang der Konquistadoren mit den Ureinwohnern mit eigenen Augen miterlebte. Seine Eindrücke überzeugten ihn davon, dass die Versklavung der Indianer gegen die

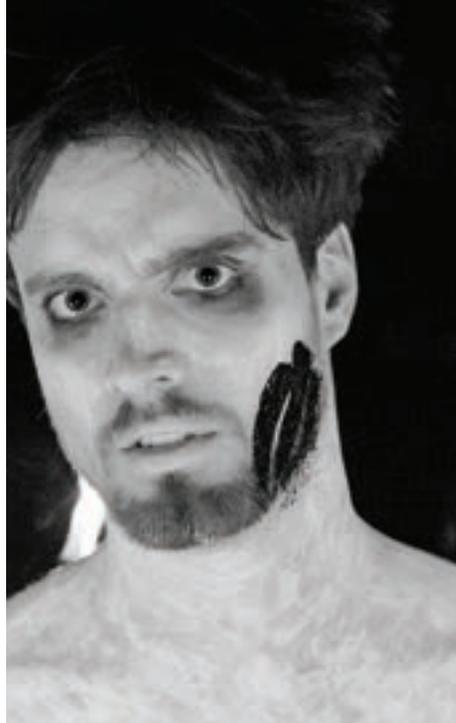


Grundsätze des christlichen Glaubens seien. Diese Überzeugung machte ihn zu Europas erstem Verfechter der Rechte der Indianer. Im Rahmen der Indianerfrage postulierte er die Einheit der Menschheit sowie ihre Selbstbestimmung. Die Dominikaner, Franziskaner und Augustiner haben bis in die Mitte des 16. Jahrhunderts die Indianerfrage mit ihrem Gedankengut maßgeblich mitbestimmt. Das Ansehen von Bartolomé de las Casas verschlechterte sich jedoch zunehmend im Spanien des 17. Jahrhunderts, da seine Ansätze in die Hände von Spaniens Konkurrenten England, Frankreich und den Niederlanden spielten. Diese verurteilten die Versklavung von Ureinwohnern durch die Spanier, damit sie selbst ihr angestrebtes Imperium rechtfertigen konnten.

„Das Monster bist du!“

Mit Entdeckung der neuen Welt durch Kolumbus begann die lange Geschichte der europäischen Besiedelung des amerikanischen Kontinents. Jamestown wurde 1607 als erste dauerhafte britische Kolonie gegründet. Die Ankunft der Kolonisten bleibt vor allem durch die angebliche Liaison zwischen einem ihrer Gründerväter, John Smith, und der Häuptlingstochter Pocahontas in unserem Gedächtnis verankert. Die Ankunft der Pilgerväter auf der *Mayflower* im Jahre 1620 überlagert die Bedeutung der Jamestown-Kolonie jedoch. Die Puritaner, die sich im heutigen Massachusetts niederließen, waren streng an die Grundsätze einer alttestamentarischen Theokratie gebunden. Die Existenz des Teufels war im Denken der puritanischen Gesellschaft fest verankert. Ihre streng religiösen Strukturen waren jedoch zunehmend bedroht, von Veränderungen, die von den Wissenschaften ausgingen, wie auch durch gewalttätige Indianer, die ihre Siedlung bedrohten. Arthur Miller zeigt in seinem Theaterstück *Hexenjagd* anschaulich, welche dramatischen Auswirkungen eine durch Vorurteile hervorgerufene Paranoia für eine Gesellschaft haben kann.

Millers Salem im späten 17. Jahrhundert wird ausgehend von drei im Wald tanzenden Mädchen, unter ihnen die Tochter des Priesters Samuel Parris, von unerklärlichen Ereignissen heimgesucht. Unter den Menschen in Salem ist schnell klar, dass Hexerei im Spiel sein müsse. Es ist keine Überraschung, dass die erste Verdächtige die indianische Sklavine Tituba ist. Im Folgenden scheinen immer mehr Menschen den Pakt mit dem Teufel zu unterschreiben. *Hexenjagd* legt offen,



dass die Gründe der Anschuldigungen jedoch in individuellen Rachegehlüsten liegen. Es geht um Besitzansprüche, Liebe und Ehebruch. Wie bei einem Schneeballsystem werden Menschen willkürlich angeklagt. Die Monster in Salem sind *man made*. Sie sind von den Menschen selbst erschaffen und nicht von einer übernatürlichen Macht. Millers Stück hält uns einen Spiegel vor Augen. Wenn wir das Monströse in uns selbst verneinen, projizieren wir es nicht nur auf andere Gruppen, sondern erschaffen die Hölle auf Erden.

Von Natur aus böse?

Eine gemeinsame Frage durchzieht Millers *Hexenjagd*, Shakespeares *Der Sturm*, und Shelleys *Frankenstein*: Ist das Monster von Natur aus böse?

Victors Kreatur wird erst durch ihn zum Leben erweckt. Er formt nicht nur seinen Körper, sondern vor allem auch sein Verhalten. Das Verhalten von Victors Bruder William macht die Kreatur erst zu einem Monster. Seine erste Reaktion beim Anblick des Monsters ist: (William:) „What? What’s wrong with you? We’re not family! Look at you, you fat ogre! You’re nothing like us! My family will kill you when they see you!“

Diese Zeilen erinnern an die Reaktionen, die Caliban von der Mannschaft des Königs von Neapel erfährt. In den Augen von Trinculo und Stephano ist er nichts weiter als ein Tier und Insel-Ungeheuer. Es ist sein missgestaltetes Äußeres, das seine Mitmenschen abschreckt. Der menschliche Hass gegenüber dem Anderen resultiert aus einer Ur-Angst. Das Unbekannte, Andere, erscheint uns bedrohlich zu sein. Das beobachtet auch Victors Kreatur: (Creature:) „All men

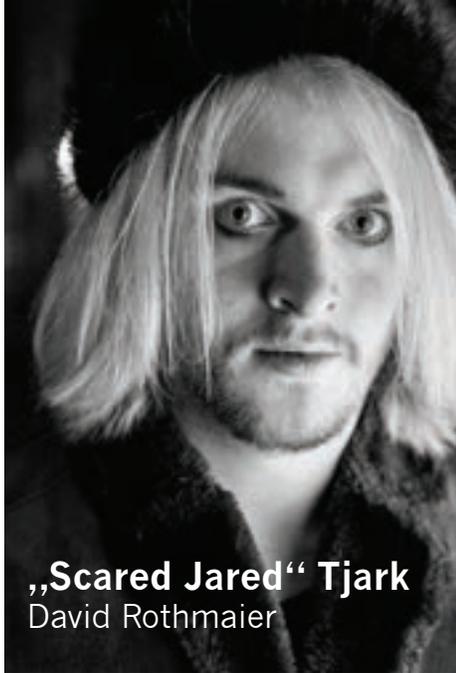
hate what they’re afraid of! Even you, my creator, hate me, your creature.“

Von Angst geplagt, verwehrt Victor seinem Geschöpf das Recht auf eine Partnerin. Victors Angst vor seinem eigenen Geschöpf, treibt ihn in sein Verderben. Die Suche nach Liebe und ihre Verweigerung bringt die Monstrosität des Geschöpfes zum Vorschein, die Elisabeth schließlich das Leben kostet. Das Stück zeigt, wie die dunklen Seiten des Monsters als Reaktion darauf an die Oberfläche kommen. Es ist wahr, dass auch Shakespeares Caliban einen Mordplan schmiedet, und auch der ist eine direkte Reaktion auf seine Versklavung durch Prospero. Prosperos willkürliche Herrschaft auf der Insel verweigert Caliban jegliche Selbstbestimmung, da Calibans Wesen hauptsächlich durch Prosperos Wahrnehmung definiert wird.

„Thou hast attained the sum of Wisdom“

In Hinblick auf die zuvor gestellte Frage, spielt das Lernen eine zentrale Rolle in *Frankenstein* und *Der Sturm*. In *Frankenstein* trifft die Kreatur schließlich auf die blinde Dame Delacey, die ihm mit Liebe begegnet. Sie ist die erste auf seinem Irrzug, die ihm Platz für Selbstbestimmung ermöglicht. Sie verurteilt ihn nicht als ein hässliches Monster, sondern hilft ihm, sich selbst zu finden. Er leistet ihr Gesellschaft und im Gegenzug lehrt sie ihm erfolgreich die Sprache. Denn es ist die Sprache, die uns vor allem vom Tierreich abgrenzt. Delacey stattet ihn mit einem Kommunikationsapparat aus, der ihn aus seinem scheinbar animalischen Zustand befreit. Shakespeares Caliban erlernt ebenfalls die Sprache. Sie ermöglicht eine Konfrontation mit Prospero auf gleicher Augenhöhe. Das Machtgefälle wird aufgehoben: (Caliban:) „You taught me language and my profit on’t is, I know how to curse. - Du lehrtest mich die Sprache, und mein Nutzen davon ist, dass ich weiß, wie man flucht.“

Die neu erlernte Sprache bietet der Kreatur die Möglichkeit, seinen Wunsch nach einer Partnerin an Victor heranzutragen. Darüber hinaus erinnert er Victor mithilfe der Sprache an seine Verantwortlichkeiten. In *Frankenstein* wie auch in *Der Sturm* bleibt aber die Frage offen, inwieweit die von außen erfolgte Bildung im Wesen haften bleibt. Prospero scheint sich sicher zu sein, dass dies nicht der Fall ist. Seiner Auffassung nach wird die menschliche Seite letztlich von der animalischen verdrängt. Trifft diese Auffassung auch auf Victors Kreatur zu? Das Urteil bleibt dem Zuschauer überlassen.



„Scared Jared“ Tjark
David Rothmaier

Tjark weiß nicht viel über seine Herkunft. Er kann erstaunlich viele Goethe-Gedichte auswendig. Das lässt vermuten, dass er deutsche Wurzeln hat. Die einzige Erinnerung an seine Eltern stammt von einer Schiffsreise, bei der sie ihn mit einem Fischbrötchen auf einer Bank zurückließen und dann ohne ihn ablegten. Seitdem hat er große Schwierigkeiten, Menschen zu vertrauen.

Zum Glück wurde er von einem großzügigen Fischer aufgenommen und großgezogen. Als der alte Mann starb, begann Tjark ein Leben als einfacher Seefahrer. Es ist das einzige Leben, das er kennt, und er hinterfragt es nicht, obwohl er an Land ein weitaus weniger gefährliches Leben führen könnte. Auf der *Prometheia* heuerte er an, weil es einen sicheren Job mit einer guten Bezahlung versprach. Den Gefahren einer Expedition zum Nordpol war er sich nicht bewusst.

Trotz seiner beeindruckenden Größe ist Tjark ein ziemlich ängstlicher Geselle sowie ein starker Vertreter des Aberglaubens an Bord. Er hat sogar Angst vor Schmetterlingen, weil sie in der Nahaufnahme äußerst gruselig aussehen, mit ihren Fühlern und ihren sechs Beinen. Entsprechend vorsichtig und gebeugt ist sein Gang, und seine ständige Nervosität beraubt ihn seiner Fingernägel, wovon er außerdem regelmäßig selbst erschreckt, weil er daran glaubt, dass das Kauen an den Fingernägeln Unglück bringt.

Dass Victor die *Prometheia* betritt, macht Tjark furchtbar nervös. Schließlich sind mit ihm nun 13 Personen an Bord – eine Unglückszahl. Während er fiebrig nach einer Lösung für dieses Problem sucht, springt er vorsichtshalber in besonders starke, mutige und selbstbewusste Rollen, um sich selbst zu beruhigen.

Zwischen Grauen und Menschlichkeit

Das Geschöpf Frankenstein

Jacqueline Worch

Was definiert ein Wesen als Monster? Das ist die Frage, die man sich gleich zu Anfang von Mary Shelleys *Frankenstein* stellen sollte, denn der Roman, der dem Stück der UNIVERSITY PLAYERS zugrunde liegt, ist weitaus mehr als eine reine Schauergeschichte. Es ist eine Geschichte über Beziehungen, innere Bedürfnisse und die Macht des Menschen über Leben und Tod. Victor Frankenstein erschafft ein Wesen, über das er schnell die Kontrolle verliert. Im weiteren Verlauf wird eben dieses Wesen zur Bedrohung für

Frankensteins Leben und die Menschen, die er liebt. Die Motive, aus denen das Geschöpf jedoch zur Bedrohung wird, sind alles andere als monströs. Bedürfnisse wie Gemeinschaft, Sicherheit und das Zuneigung werden als normal und menschlich angesehen. Auch die Trauer und die Verzweiflung, die das Wesen nach dem Tod seines Schöpfers quälen, sind menschlich.

Monströs oder menschlich?

Weshalb wird Frankensteins Kreatur als ein „Monster“ bezeichnet, zumal sich in dessen Charakter durchaus menschliche Züge entdecken lassen? In ihrem Roman beschreibt Mary Shelley Frankensteins Monster als eine riesige Gestalt mit fahler gelber Haut und wässrigen Augen. Außerdem hat die Kreatur in ihrem Roman übermenschliche Kräfte und es erträgt Hitze und Kälte leichter als Menschen. Ist es also die außergewöhnliche Statur, die Frankensteins Kreatur zu einem Monster macht? Ist es die rein äußerliche Andersartigkeit, die es vom Rest der Gesellschaft unterscheidet? Der *Duden* definiert das Wort „Monster“ als ein furchterregendes, hässliches Fabelwesen oder Ungeheuer von fantastischer, fast riesiger Gestalt. Diese Definition würde durchaus dem von Mary Shelley gestalteten Wesen entsprechen. Es ist jedoch offensichtlich, dass seine Wünsche, Sehnsüchte, Ängste und Bedürfnisse dabei außer Acht gelassen werden.

Monster in allen Formen

In der Literatur finden sich jedoch Beispiele, die der *Duden*-Definition durchaus widersprechen. In William Shakes-



peares *Macbeth* wird Macbeth für seine Vertrauten und Untertanen zum Tyrann, weil er der festen Überzeugung ist, dass es sein Schicksal sei, König zu werden. Scheinbar skrupellos mordet, meuchelt und verrät er, um sein Ziel zu erreichen. Dadurch kann Macbeth, auch wenn seine äußere Gestalt keineswegs außergewöhnlich oder furchterregend ist, wegen seiner monströsen Absichten und Handlungen als Monster gesehen werden. Ebenso verhält es sich mit Patrick Bateman in *American Psycho*, der die Leere, die er in seinem Leben verspürt, mit Sex, Gewalt und Mord zu kompensieren versucht. Er ist in einem regelrechten Teufelskreis aus Drogen, Gewaltexzessen und Sadismus gefangen und stillt so seine abartigen Gelüste. Hier sind es die inneren Bedürfnisse und Wünsche nach Macht, Gewalt und Mord, die den Protagonisten als Monster erscheinen lassen. Charakter und Gefühle eines Wesens sind demnach wesentlich für die Definition eines Monsters.

Die Faszination des Unheimlichen

Der Leser von Mary Shelleys *Frankenstein* oder der Zuschauer unserer Bearbeitung wird nicht von Anfang an mit Victor Frankensteins Kreatur als Monster konfrontiert. Die weiteren Ereignisse, der Tod von Frankensteins jüngerem Bruder Wilhelm sowie der Mord an Victor Frankensteins Ehefrau Elisabeth, lassen jedoch keine Zweifel daran, dass die Kreatur sich zum Monster entwickelt hat. Dennoch fühlt das Publikum mit Victor Frankenstein, auch wenn er selbst es war, der das Monster erschaffen hat. Der Leser oder der Zuschauer ist gebannt und fasziniert vom Unheimlichen, das die Geschichte beinhaltet, vom Schauer, den er im Laufe der Geschichte immer wieder verspürt.

Doch, was ist das Faszinierende an einem Monster, an einer Schauergeschichte? Es scheint der Nervenkitzel zu sein, den der Leser empfindet. Die Angst vor dem Monster und seiner scheinbar unkontrollierbaren Art. Man sieht Victor Frankenstein als Opfer, obwohl er aus dem ehrgeizigen Wunsch heraus, die Macht über Leben und Tod zu erlangen, die Kreatur, die ihn nun quält, selbst erschaffen hat.

Zum Bösen geboren oder zum Bösen erzogen?

Als Wissenschaftler entdeckt Victor Frankenstein eine Möglichkeit, totes menschliches Material zum Leben zu erwecken. Ohne über die Konsequenzen eines solchen Experiments nachzudenken, er-

schafft er ein Wesen, das durch die Beobachtung sozialen Verhaltens und von Beziehungen zwischen Menschen, selbst menschliche Züge entwickelt. Hätte sich also die Kreatur mit der richtigen Leitung durch Victor Frankenstein ebenfalls zum Bösen, zum Monster, entwickelt? Oder hätte das Wesen, wenn Frankenstein nicht vor seiner eigenen Schöpfung erschrocken und geflohen wäre, trotz seines äußeren Erscheinungsbildes, gesellschaftsfähig werden können?

Das führt wieder zur anfänglichen Frage zurück, durch was ein Wesen als Monster definiert ist. Ist es der Charakter, das Aussehen, seine Taten, seine Wünsche und Sehnsüchte? Ist es vielleicht gar nicht ein Grund allein, sondern ist es eine Vielzahl davon? Kann ein menschliches Wesen wirklich von Grund auf böse sein? Oder entwickelt sich das Wesen eines Menschen nicht vielmehr durch die äußeren Einflüsse, denen es ausgesetzt ist?

Der moderne Prometheus

Mary Shelley gab ihrem Roman neben *Frankenstein* einen alternativen Titel: *Der moderne Prometheus*. In der griechischen Mythologie erregt Prometheus den Zorn des Gottes Zeus, weil er den Menschen hilft, obwohl Zeus sie bestrafen will. Zur Strafe fesselt Zeus Prometheus an einen Felsen, wo seine Leber jeden Tag von einem Vogel gefressen wird. Dank Zeus regeneriert sich Prometheus' Leber immer wieder aufs Neue, wodurch seine Schmerzen und sein Leid unendlich sind. In Mary Shelleys Roman teilt Frankenstein das Schicksal des Prometheus. Als Wissenschaftler will er mit seiner Forschung den Menschen helfen; seine Entdeckung könnte helfen, den Tod zu überwinden. Doch stattdessen wird er durch seine eigene Schöpfung bestraft. Immer wieder muss er deswegen leiden, und auch die Menschen in seinem Umfeld sind von der Strafe betroffen. Durch seine eigenmächtige Entscheidung über Leben und Tod, die Frankenstein zuerst bei seinem Monster und an späterer Stelle ebenfalls bei der Erschaffung von dessen Frau trifft, stellt er sich als sterblicher Mensch dem Willen Gottes entgegen und wird bestraft.

Wer ist hier das Monster?

Also nicht „Was definiert ein Monster?“, sondern vielmehr „Wer ist das Monster?“ in Mary Shelleys *Frankenstein*. Denn im Endeffekt kann auch Victor Frankenstein als Monster gesehen werden. Er selbst erschafft das Ungeheuer, entscheidet über dessen Aussehen und ebenfalls

über dessen Schicksal. Er verwehrt ihm Zuneigung oder gar Liebe, indem er seiner Kreatur keine Partnerin schafft. Als ihm die volle Tragweite seiner Entscheidungen bewusst wird, verfolgt er blind vor Wut und Angst sein Geschöpf bis in den Tod. Damit trifft die im *Duden* angeführte Definition eines Monsters auf die Kreatur Frankensteins zu. Doch es ist auch unbestreitbar, dass Frankenstein in seinem Bestreben, Leben aus dem Nichts zu erschaffen, ebenfalls monströse und furchterregende Charakterzüge angenommen hat. So stirbt am Ende von Mary Shelleys Roman nicht nur ein Monster, sondern tatsächlich sterben zwei. Victor Frankenstein geht am Teufelskreis, den er sich selbst geschaffen hat zu Grunde. Er hat ein Ungeheuer erschaffen, das ihn verfolgt. Wegen des Leidens, das es seinem Schöpfer zugefügt hat, verfolgt der wiederum das Monster, um es zu vernichten. So führt der Tod des einen Monsters, Victor Frankenstein, zum Tod des anderen, seines Ungeheuers, das sich aus Trauer über Frankensteins Tod ebenfalls das Leben nimmt.



In der Verse- schmiede

Auf der Suche nach neuen Texten für das Theater

Günter Daubenmerkl

Dem Theater scheinen die Texte auszugehen. Die Dramatiker haben sich, wenn man die Spielpläne der deutschen Bühnen studiert, zurückgezogen und den Dramaturgen das Feld überlassen. Scharen von Dramaturgen sind offensichtlich damit beschäftigt, die Epik der Welt zu durchkämmen, um in klassischen Texten und aktuellen Roman-Bestsellern Bühnenverwertbares Material zu finden. Wir beobachten einen Trend, der seit den 90er Jahren des vergangenen Jahrhunderts nicht nur die deutschen Bühnen ergriffen hat, sondern zunehmend auch auf die englischsprachige Theaterwelt übergreift, wie das National Theatre, London, mit den Adaptionen von *Treasure Island* und *Behind the Beautiful For-ever* im Januar 2015 zeigt.

Der Spielplan des Hamburger Thalia Theaters enthält für das erste Halbjahr 2015 bei insgesamt 20 Bühnen-Produktionen acht Dramatisierungen epischer Texte (darunter *Die Blechtrommel*, *Deutschstunde* und *Moby Dick*). Das Deutsche Schauspielhaus plant zehn Romandramatisierungen (darunter *Schuld und Sühne*, *Ich der Käfer* nach Kafka und *Der Idiot*), und das Altonaer Theater setzt unter dem Motto „Wir spielen Bücher“ völlig auf Dramatisierungen von Romanen (darunter *Die Päpstin*, *Der 100-Jährige*, *Fräulein Smillas Gespür für Schnee*). Ganz oben auf der Hitliste der am häufigsten auf den deutschen Bühnen gespielten Roman-Autoren finden wir Dostojewskij, Thomas Mann und Kafka, aber auch Fallada, Tolstoi und Orwell tauchen mehrmals auf. Dabei macht es keinen

Unterschied, ob wir Stadttheater oder Privatbühnen untersuchen, und auf der deutschen Theater-Landkarte sind keine regionalen Schwerpunkte für Adaptionen auszumachen.

Das Theater war, wie Maria Ley-Piscator ausführt, seit jeher ein diebisches Medium, das sich schon immer die besten Geschichten einverleibt hat: Mythen, Herrscherschicksale, Märchen, historische Ereignisse und Götterkämpfe. Bereits Erwin Piscator hatte „nie verstanden, wieso Bühnenadaptionen von Romanen Kontroversen auslösen. [...] Seit eh und je hat man Romane dramatisiert“. Gehen schließlich nicht alle klassischen Dramentexte auf epische Vorlagen zurück? Die gute alte Zeit, in der die Dramatiker die Stücke schrieben und die Regisseure die Stücke möglichst textgetreu (einschließlich der Bühnen- und Regieanweisungen) auf die Bühne brachten, ist offensichtlich nur eine irriige Wunschvorstellung von Bildungsbürgern, die auf den humanistischen Gymnasien des Landes die klassischen Dramen *gelesen* haben. Entsprungen einer vagen Erinnerung an eine idealisierte Zeit, die so nie stattgefunden hat.

Mehr als der Dramentext

Zu leicht wird vergessen, dass Theater anders funktioniert, als allgemein angenommen wird. Dass für das Theater der Dramentext immer nur ein Vehikel für das Bühnenspektakel ist und dass der Text, um zeitgenössischen Theaterwissenschaftlern wie Manfred Pfister, Erika Fischer-Lichte oder Hans-Thies Lehmann zu folgen, für eine gelungene Theateraufführung eigentlich sekundär ist. Dass, kurz gesagt, Theater auch ganz ohne Text funktionieren kann.

Dem Theater geht es in erster Linie um die Präsentation einer Idee mit theatralen Mitteln. Die Bühnenhandlung, durch die diese Idee transportiert wird, setzt sich dabei aus vielen Komponenten zusammen, aus Gestik und aus Bewegung, aus Musik und Geräuschen, aus Licht, Farbe und Bühnenbau, aus Masken und aus Kostümen, und eben auch aus dem gesprochenen Wort. In diesem System vielartiger Zeichen, deren Stellenwert gleichwertig ist und die sich bei einer Aufführung zusätzlich gegenseitig beeinflussen, die also voneinander abhängig sind, gibt der im Text niedergeschriebene Plot nur den Rahmen ab, in den die



Bühnenhandlung aus den Einzelkomponenten gewebt wird.

Genau genommen war ja bereits durch Homer, Aischylos, Euripides, Sophokles und Aristophanes das Genom des menschlichen Verhaltens entschlüsselt worden. Die menschlichen Leidenschaften, Ängste, Hoffnungen und Träume waren bloßgelegt worden und das „Warum“ als zentrale Frage der menschlichen Existenz freipräpariert. Spätere Autoren transponierten nur noch das von den antiken Autoren decouverte menschliche Verhaltensmuster in ihre Epoche und in ihre Welt: Sie passten es dem Stil der Zeit an. Um es salopp zu sagen: Die Handlung blieb gleich, das Bühnenbild änderte sich.

Um den Zuschauer zu interessieren, um ihm Aktualität und Zeitnähe vorzugaukeln, wurde die immer gleiche *comédie humaine* in immer neue Kleider und Masken gesteckt. So entpuppen sich als „innovativ“ angepriesene Stücke bei näherem Hinsehen oft als die Rückseite einer bekannten Medallenvorderseite und tagesaktuell aufgemachte „Sensationen“ als Eintagsfliegen, die in einer aufregenden Verkleidung daherkommen und durch ihre Form oder durch eine ungewohnte theatrale Darstellung und Sprache den Zuschauer anzulocken versuchen. Doch das *agens movens* der Bühnenhandlung, die menschlichen Leidenschaften und Schwächen, die den Plot antreiben, bleiben dieselben wie im klassischen griechischen Drama.



Der Erfolg zeigt sich am Box Office

Nachdem das Theater der Obhut des Dionysos-Kultes entwachsen war und auf eigenen Füßen stehen musste, waren sein Erfolg und seine Überlebenschance von den Einnahmen am *Box Office*, dem Kassenhäuschen, abhängig.

Heute, wo die Theater, die privaten noch mehr als die Stadttheater, am Existenzminimum leben, wo der Verteilungsschlüssel staatlicher Subventionen vom finanziellen Erfolg eines Theaters, also von den verkauften Tickets abhängt, ist die Jagd nach attraktiven Stücken umso verständlicher. Der Spagat zwischen künstlerischem Anspruch und wirtschaftlichem Erfolg ist für die Theater eine überlebenswichtige Turnübung.

Bisher konnten die Stadttheater mit einem gesicherten Etat im Rücken Experimente wagen. Sie konnten „neues“, „aufregendes“, „experimentelles“ Theater bringen, während die Privatbühnen bereits ängstlich auf ihre Zuschauerzahlen blicken mussten. Doch nun brechen auch bei den Stadttheatern die Zuschauerzahlen ein. Das Rückgrat des deutschen Theaterwesens, der Abonnent, hat offensichtlich genug von Experimenten, von „Zuschauerbeschimpfungen“ und von klassischen Dramen, die durch zu häufi-

ges Zeigen blutleer geworden sind oder von jungen und „wilden“ Regisseuren zu oberlehrerhaft, zu belehrend und mit zu wenig Respekt vor dem Text inszeniert werden. Und die „modernen“ Dramen? Zu elitär, zu unverständlich, zu abgefahren, zu experimentell.

Die Suche nach neuen Texten

Der Theaterbesucher, an den Privattheatern sicherlich noch mehr als an den Stadttheatern, ist in der Mehrzahl konservativ. Um dem Geschmack eines bildungsbürgerlichen Publikums zu bedienen, dem nicht nur Molière, Schiller und Shakespeare lieb und teuer sind, sondern das auch auf *Die Buddenbrooks*, *Effie Briest* und *Madame Bovary* nicht verzichten mag, werden zunehmend epische Texte dramatisiert auf die Bühne gebracht. Titel, die wir sonst auf Goldrücken im heimischen Bücherschrank finden. Um aber auch neue Zuschauer anzulocken, die bisher dem „Bildungstheater“ fern standen und nicht durch Klassiker hinter dem Ofen hervorgehockt werden konnten, wird zunehmend auf aktuelle Bestseller zurückgegriffen, um an deren Erfolg zu partizipieren. Dabei ist die Popularität des Titels der Star, mit dessen Namen versucht wird, die Menge anzulocken.

Die Theaterkritiker, die wie Stefan Keim im Deutschlandradio Kultur noch 2009 vehement gegen Romanadaptionen auf der Bühne gewettert hatten, beginnen nun, die positiven Seiten des Trends zu sehen. Da die Produktivität in der Belletristik erheblich höher ist als bei den Dramentexten (trotz Hausautoren und Schreibwerkstätten), hat das Theater hier eine hervorragende Möglichkeit, sich durch Romanadaptionen aus der Enge des gängigen dramatischen Titelkanons zu befreien.

Dabei ist bei weitem nicht jeder Text geeignet, dramatisiert zu werden. Damit eine Romanadaption auf der Theaterbühne mehr ist als nur „eine dialogisch aufbereitete Inhaltsangabe mit etwas szenischem Mehrwert“, wie Juli Zehs 2014 im Deutschlandfunk unzureichende Dramatisierungen kritisierte, müssen einige Voraussetzungen erfüllt werden.

Am wichtigsten für eine erfolgreiche Adaption sind dabei Protagonisten oder Protagonistinnen, die eine Entwicklung durchlaufen, wie es Fontanes *Effie Briest* oder der Bibellehrer Mendel Singer in Joseph Roths Roman *Hiob* tun. Aus der Vielzahl der Handlungsstränge eines Romans wird an Hand der Figuren eine Geschichte destilliert, die sich entwickelt und die über eine Klimax zum Ende geht. Dabei ist es wichtig, spielerisch zu erzählen und jede Statik zu vermeiden, also keine Dichterlesung mit verteilten Rollen zu veranstalten. Die Handlungsdauer sollte dabei auf zwei bis zweieinhalb Stunden beschnitten sein, während der Cast klein gehalten und auf die wichtigen Figuren konzentriert bleiben sollte.

Dramaturgie

Laut *Duden* ist ein Dramaturg ein literarisch-künstlerischer Berater bei Theater, Film und Fernsehen; die Dramaturgie, bei Gotthold Ephraim Lessing noch die Lehre vom Drama, bezeichnet heute die Bearbeitung oder Gestaltung eines Dramas oder eines beliebigen Textes für Bühne, Leinwand oder Bildschirm, wobei der Wortteil „urg“ [gr. *ourgos*, lat. *urgere*] auf die handwerkliche Tätigkeit des Dramaturgen hinweist.

Beim Umsetzen epischer Texte für die Bühne arbeiten Dramaturgie und Regie eng und ergänzend zusammen. Dabei prüft die Dramaturgie die Handlung auf ihre Schlüssigkeit und macht sicher, dass Rhythmus und Spannungsbogen stimmen, während die Regie die Bilder, die der Roman liefert, prüft und die Spielphantasie der Spieler animiert

und leitet. Die gemeinsame Aufgabe von Dramaturgie und Regie ist es, einen Weg zu finden, die Romanhandlung auf der Bühne durch Figuren zu präsentieren, ohne die Figur eines Erzählers einführen zu müssen.

Ein epischer Text, der sich durch die Häufung direkter oder indirekter Rede auszeichnet, ist noch nicht per se für eine Dramatisierung geeignet. Während epische Sprache meist erklärend, reflektierend und beschreibend ist, zeigt sich die dramatische Sprache als naiv und direkt und ist dabei oft aggressiv und brutal. Ein epischer Dialog muss also, um eine gute Bühnenwirkung zu erzielen, erst von der Dramaturgie in dramatische Sprache „übersetzt“ werden. Dabei stellen innere Monologe und Rückblenden, beides probate Instrumente der modernen Epik zur Reflektion und Entscheidungsfindung, eine besondere Herausforderung für die Dramaturgie dar. Durch moderne Theaterinstrumente wie Video- und Audio-Clips, durch Musik und Lichtregie können sie aber theatral gut aufbereitet werden.

Der Roman lebt von den Bildern, die er in der Phantasie des Lesers erschafft. Er beschreibt die Handlung und die Umwelt, in der sich die Handlung ereignet.

Er ist dabei räumlich nicht begrenzt. Die Aufgabe der Regie ist es, diese Bilder bühnentauglich aufzuarbeiten und in eine theatrale Sprache zu transponieren. Also die ganze Welt in das „wooden O“ der Bühne zu zwingen, um sie im Auge des Zuschauers neu erstehen zu lassen. Erreicht wird dies durch die Figurenführung, durch Gestik, Mimik und Bewegung. Bühnenbau, Kostüme, Props, Musik und Licht helfen dabei – solange sie nicht die Phantasie des Zuschauers bevormunden oder Bilder schaffen, die nur für Eingeweihte verständlich sind.

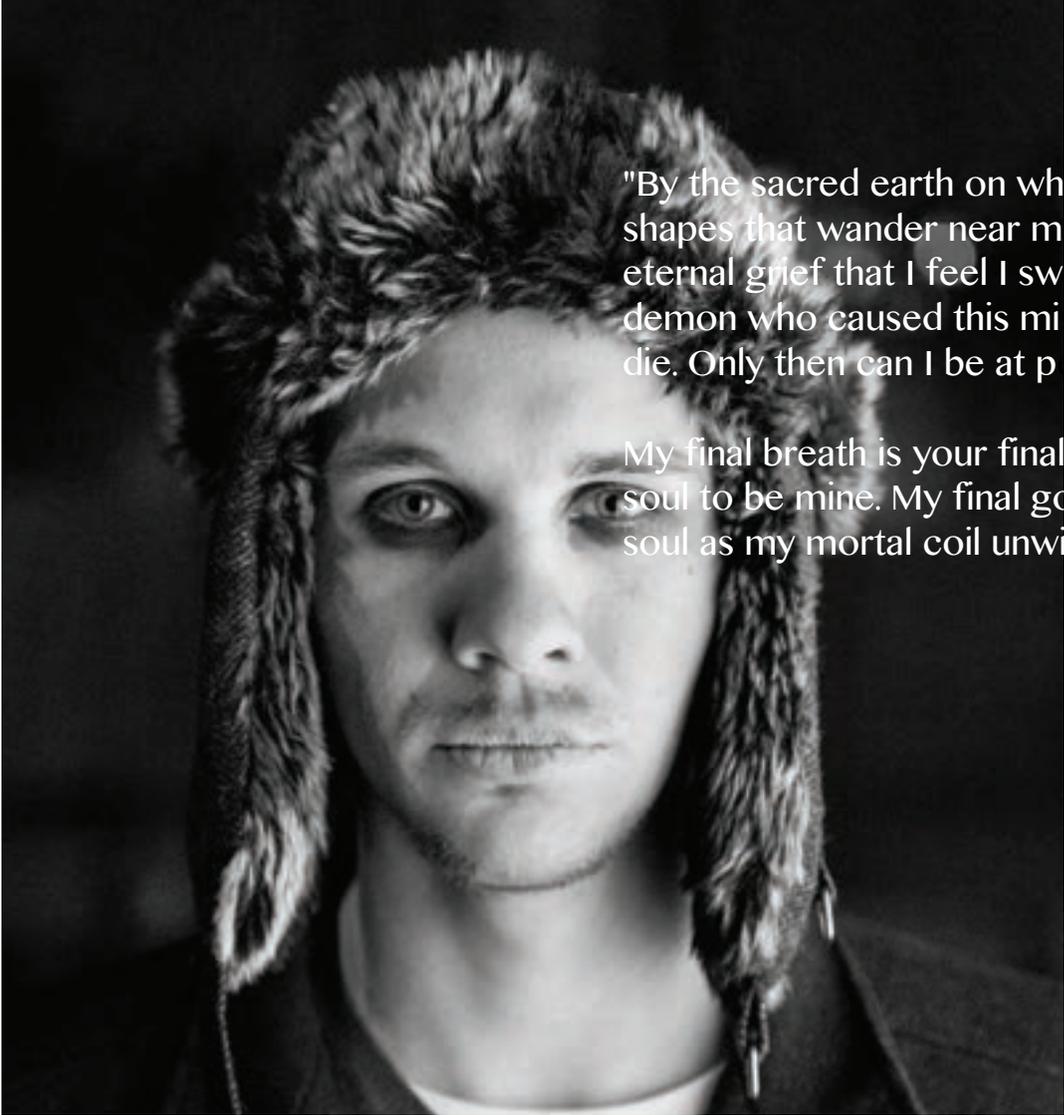
Weshalb also soll es uns stören, wenn einmal mehr ein Roman dramatisiert auf die Bühne gebracht wird? Hat nicht auch Shakespeare, um nur den bedeutendsten Dramatiker der Neuzeit zu nennen, die ihm zugänglichen Bearbeitungen von Luigi da Portas Erzählung über *Giulietta e Romeo* für seine Tragödie ausgeschlachtet und *I Suppositi* von Ariost in der Bearbeitung von George Gacoigne für *The Taming of the Shrew*? Hat er nicht Hakluyts Berichte über Entdeckungsreisen ebenso benutzt wie Holinsheds *Chronicles of England, Scotland and Ireland*, um Stoff für seine Dramen zu finden? Und hat er nicht ebenfalls auf die Reiseberichte von Anthony Munday, Thomas Coryate und Fynes Moryson zurückge-

griffen, um die Atmosphäre Italiens und das gesellschaftliche Milieu in Venedig, Mantua und Verona zu beschreiben?

Ob aber schließlich die Adaption des Romans gelungen ist, wird am Kassenhäuschen entschieden. Da hat sich seit dem Statement von Goethes Theaterdirektor aus dem Vorspiel zu *Faust* nichts geändert. Für ihn mussten die künstlerischen Ambitionen des Dichters und Schauspielers hinter den Sensationen zurückstehen, mit denen die Menge angelockt werden soll, damit sie „wie in Hungersnot um Brot an Bäckerstüren, um ein Billet sich fast die Hälse bricht.“

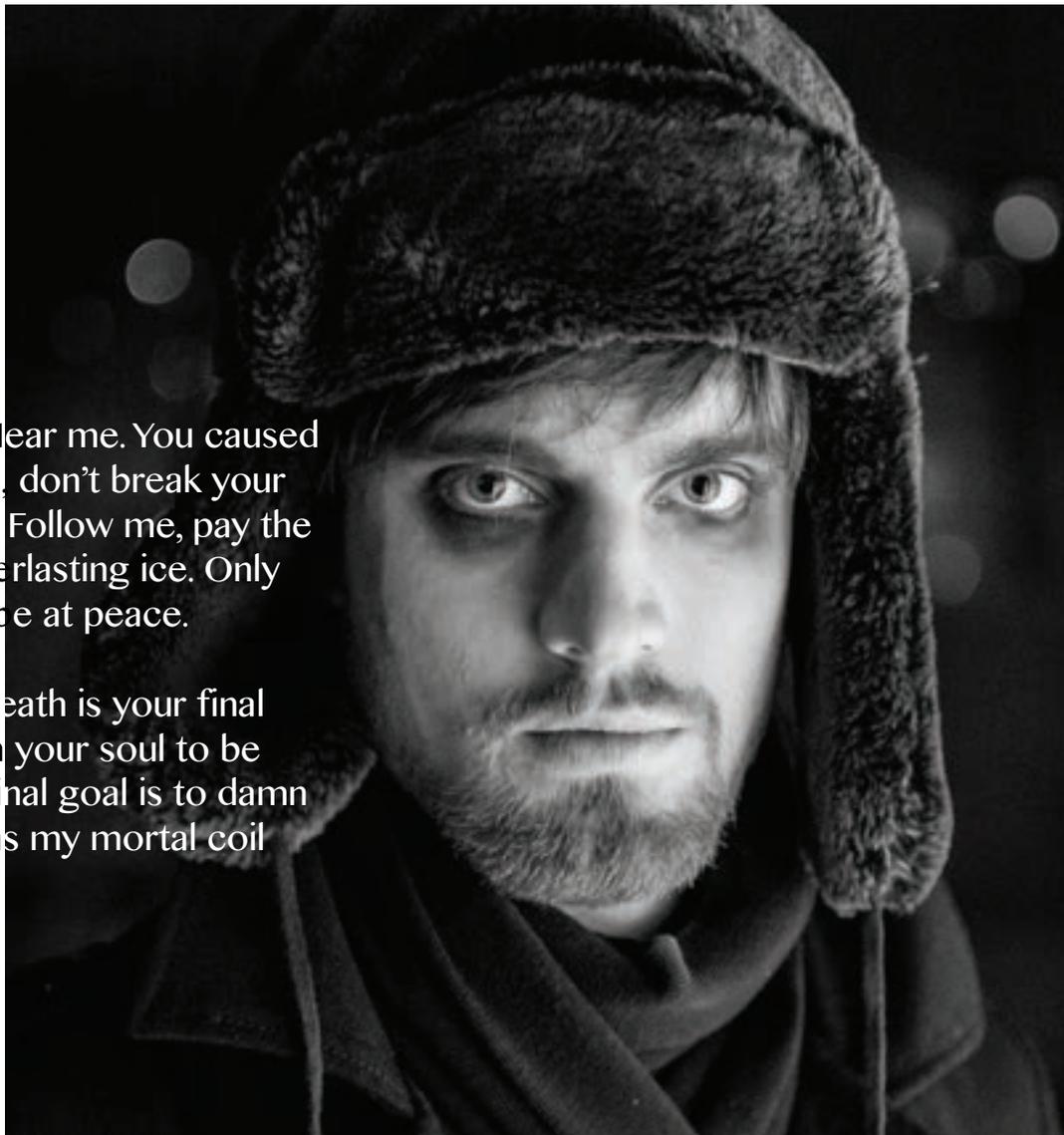
(Ich möchte Anke Kell, der ehemaligen Produktionsleiterin der UNIVERSITY PLAYERS und heutiger Dramaturgin des Altonaer Theaters, ganz herzlich danken für ihre Informationen zu Dramatisierungen und für das Material, das sie mir für das Schreiben dieses Artikels zur Verfügung stellte.) ■





"By the sacred earth on which I kneel. By the shapes that wander near me. By the deep and eternal grief that I feel I swear to pursue the demon who caused this misery until he or I shall die. Only then can I be at peace.

My final breath is your final aim. I claim your soul to be mine. My final goal is to damn your soul as my mortal coil unwinds."



"Creator. Hear me. You caused all this pain, don't break your oath again. Follow me, pay the price in everlasting ice. Only then can I be at peace.

My final breath is your final aim. I claim your soul to be mine. My final goal is to damn your soul as my mortal coil unwinds."

Cast & Staff

Cast

Victor Frankenstein
The Creature

Paul Kahre
David Heuberg

The Sailors (according to their rank)
Captain Walton / Alphonse Frankenstein
Reasy Beasy / Girl / Female Creature
Salma / Mary
Magpie Maggie / DeLacey
Squeezebox Sam / Villager
Miss Lizzie / Elizabeth
Wary Carry / Agatha
Razzle Dazzle / Boy / Student / William
Tjark / Father / Felix
Pierrot Lunaire / Student
Sami / Student / Priest
Matt / Student / Ernest

Marc Borchert
Gesa Penthin
Julia Bergmann
Margaret Metzler
Thomas Gimpel
Martha Fitzgerald
Jana Stüven
Ryan Stark
David Rothmaier
Paul-Louis Lelièvre
Mehdi Moudafi
Edward Harkess

Crew

REGIE	Johanna Thiess		Leonie Liebler Jasper Koch	Annika Gosset Caitleen Desetti
REGIEASSISTENZ	Eva Gemmer Simon-Dominik Otte	MAKE UP	Nora Farell Poppy Tirard Jessica Albiston Irene Broer	CHEFREDAKTION Brigitte Wulf Günter Daubenmerkl
BÜHNE	Johanna Thiess Zuzana Sojkova Nora Harms Paul-Louis Lelièvre Svenja Baumann	FOTOS POSTER	G2 Baraniak Friedrich Art	LAYOUT Paula Keller
KOSTÜME	Svenja Baumann Johanna Thiess Nora Farell Lucie Long Ori O'Donnel	PLAKATMALEREI	Nora Harms Zuzana Sojkova Johanna Thiess Svenja Baumann Henrike Holtz David Rothmaier Paul-Louis Lelièvre Margaret Metzler Carol Kammerer Mehdi Moudafi Thomas Ponath Jana Bories	REDAKTION Svenja Baumann, Günter Daubenmerkl Vivienne Goizet Jasper Koch, Madeleine Lange Nikolas Odinius Rebekka Rohleder Jasmin Suhr Johanna Thiess Jacqueline Worch Brigitte Wulf
REQUISITE	Svenja Baumann Thomas Gimpel Johanna Thiess Paul Kahre Jana Stüven Julia Bergmann		Thomas Gimpel	PRODUKTIONSLEITUNG Svenja Baumann
MUSIK	Marc Borchert Thomas Gimpel Johanna Thiess Svenja Baumann The Tiger Lillies Giuseppe Verdi Charles Aznavour	TRAILER PR VORDERHAUS	Svenja Baumann Brigitte Wulf Günter Daubenmerkl Niki Stark Annika Gosset Julia Siebrecht Svenja Baumann Nikolas Odinius Stephanie Iring Henrike Holtz Johanna Thiess	SPECIAL THANKS Mary Shelley, Ute Berns, Anke Kell, Len Berkman, Carol Kammerer, Henrike Holtz, Johanna Bauch, Steffen Baraniak, Ole Friedrich, Gerhard Reuss, Reza Sadegh, Peter Kwiotek, Wulf Engels, Abaton Kino, Candela, Uni Film, Uni Marketing, Savoy Filmtheater, Museumshafen Oevelgönne, Die herausragend kollegiale, hilfsbereite und unermüdliche Crew der Prometheia und alle Helfer, die sich erst nach dem Drucktermin entpuppt haben!
CHOREOGRAPHIE	Natalie Ogonek			
SOUND	Thomas Gimpel			
LICHT	Björn Mahrt Tim Christensen Jana Bories Thomas Ponath Paul-Louis Lelièvre	INSPIZIENZ	Carol Kammerer Thalea Ratzeburg Eva Gemmer	