

JOURNAL FOR TRANSCULTURAL PRESENCES &  
DIACHRONIC IDENTITIES FROM ANTIQUITY TO DATE

# THE SITES

7/2018



thr

CeDiS

UB  
MAINZ

PKP  
PUBLIC  
KNOWLEDGE  
PROJECT

JG|U

[www.thersites.uni-mainz.de](http://www.thersites.uni-mainz.de)

MEIKE HEDDERICH & ARIANE SCHWARZ

(FRANKFURT/HILDESHEIM)

Den Helden spielen! -

Das Projekt Olymp.ja! als theaterpädagogische  
Auseinandersetzung mit Sport und antiken Mythen, in:  
thersites 7 (2018), 1-10.

KEYWORDS

Theatre

Ein dunkler Theatersaal. Plötzlich: Aus dem Off ein lauter Schlachtruf. „Olymp!“ – „Ja!“ „Olymp!“ – „Ja!“ - Stille. - Ein leises knisterndes Geräusch. Nach und nach betreten 11 Spieler\*innen die Bühne, eine brennende Wunderkerze in der Hand. Sie positionieren sich im Raum, erhellen diesen schemenhaft. Auf der Bühne verteilt stehen die Darsteller\*innen in knalligen Sportklamotten. Verschiedene Körper. Groß - Klein. Alt - Jung. Athletisch - Durchschnittlich. Alle stehen im Schein der Wunderkerzen, die langsam herunter brennen. Der Raum wird allmählich wieder dunkel und still. Ein gemeinsames, lauter werdendes Atmen - alle verbeugen sich, spannen einen imaginären Bogen ... schießen - und beginnen damit eine Choreografie.

Mit dieser „Eröffnungszeremonie“ begannen die Vorstellungen der Produktion „Olymp.ja!“ am Staatstheater Darmstadt im Juni und Juli 2017. Diese waren das Ende einer knapp einjährigen Entwicklungsreise der 11 Spieler\*innen. Denn auch wenn die Produktion unter professionellen Bedingungen entstand und fester Bestandteil des Spielplans des Theaters war, war diese Produktion in der Regie von Meike Hedderich doch außergewöhnlich: Über den Zeitraum von fast einem Jahr wurde das Stück gemeinsam mit den Darsteller\*innen als theaterpädagogisches Spielangebot im Rahmen der Theaterwerkstatt für Erwachsene entwickelt und kam am 15. Juni 2017 in den Kammerspielen des Staatstheaters zur Premiere. Am Anfang dieser Arbeit stand der Wunsch einer Auseinandersetzung mit dem Thema Sport und Bewegung und die Idee, diese Auseinandersetzung über den Umweg Olympia mit antiken Mythen zu verknüpfen.

Neben dieser Grundidee standen am Anfang viele Fragen: Was bedeuten Sport und Bewegung heute? Wo lässt sich die Brücke zum Mythos Olympia schlagen? Wer sind heute unsere Helden? Was für Körperbilder vermittelt der Sport? Warum gehen Menschen über ihre körperlichen Grenzen und quälen sich zu sportlichen Höchstleistungen? Warum wetteifern wir und setzen uns zueinander in Konkurrenz?

Beschäftigt man sich mit dem Phänomen Sport, werden häufig die olympischen Spiele als der mythologische Ursprung des sportlichen

*Den Helden spielen!*

Wettkampfs angesehen. Über den „olympischen Gedanken“ wird dieser dann mit bestimmten Werten verknüpft, die bis heute in dieses Themenfeld hinein projiziert werden. Die damaligen Sportler ließen sich auf einen zwar streng reglementierten, aber mitunter bis zum Tod führenden Wettkampf ein. Es ging um Ruhm und Ehre, die Sieger wurden mitunter mit Statuen im Heiligtum in der Heimat geehrt und bestritten die sportlichen Wettkämpfe zu Ehren von Zeus und anderen Göttern. Sie wurden dabei selbst zu gefeierten Helden - und rückten so ein kleines Stückchen näher heran an den Olymp, an das Göttliche selbst. So ist bis heute das offizielle Motto der olympischen Spiele auch nicht das allseits bekannte „Dabei sein ist alles!“, sondern das in der olympischen Charta stehende „Citius, Altius, Fortius“ – „Schneller, Höher, Stärker“.

Doch es wurde nicht nur für die Götter gewetteifert - auch die antiken Götter und Helden an sich waren nicht gerade die Ruhe selbst. Die Elemente des Wettstreits „für Ruhm und Ehre“ finden sich auch grundsätzlich in den antiken Mythen rund um die griechischen Götter. Da wird erbittert gestritten, wer der Verehrenswerteste ist, scheinbar unüberwindbare Grenzen werden doch überwunden, unlösbare Aufgaben werden lösbar, Selbstüberschätzung und Hybris haben schwerwiegende Folgen - alles Motive, die auch die Auseinandersetzung mit sportlicher Betätigung heute berühren.

Die Ausgangspunkte der Teilnehmer\*innen für das Projekt und diese Auseinandersetzung mit den antiken Mythen hätten dabei unterschiedlicher nicht sein können: sie unterschieden sich sowohl in der Vorerfahrung in Bezug auf Theater, als auch in ihrer persönlichen Beziehung zu Sport und Bewegung. Ein Teil der Gruppe waren unter anderem junge (Leistungs-)Sportlerinnen, ein pensionierter Sportlehrer, selbsterklärte Bewegungsmuffel und ein Senior mit körperlichen Bewegungseinschränkungen. Diese Gruppe begann zusammen mit dem Team (bestehend aus Regisseurin Meike Hedderich, Ausstatterin Ariane Schwarz und Regieassistentin Sarah Bulmahn) zu Beginn der Spielzeit 2016/2017 die Auseinandersetzung mit dem Themenfeld. Neben allgemeinem Schauspieltraining wurden zu Beginn vor allem Punkte

diskutiert, die sich in diesem Bereich bewegten. So entstanden nach und nach neben Fragen, Mind-Maps und Ideensammlungen auch szenische Ideen und erste choreografische Bausteine. Neben der thematischen Auseinandersetzung ging es hier auch um persönliche Standpunkte und Erfahrungen, sodass unterschiedliche Blickwinkel in die Stückentwicklung mit einfließen. Eine weitere zentrale Rolle spielten sechs Mythen. Aus einem größeren Pool an Mythen, die zuvor von der Gruppe recherchiert worden waren, wurde die Auswahl in Diskussion und Gruppenarbeit eingegrenzt. Neben der thematischen Struktur, die sich zur Beantwortung der obigen Fragen eignen sollte, ging es hier auch um einen persönlichen Zugang und die Frage, ob die Mythen die szenische Fantasie der Teilnehmer\*innen anregte. Die Geschichten rund um Ikarus, Prometheus, Herkules, den Kampf zwischen Menelaos und Paris, den Wettstreit von Poseidon und Athene und den Apfel, den Eris auf der Hochzeit des Peleus in die Menge warf, bildeten so die Grundlage für die mythologische Erzählebene.

Entlang der oben erwähnten Fragen und unter Einbezug der verschiedenen Blickwinkel entstanden schließlich strukturell sehr unterschiedliche Szenen: Für die körperlichen Choreografien - beispielsweise die geschilderte Eingangsszene - brachten die Teilnehmenden Bewegungsschnipsel mit, die dann zu einer Abfolge zusammengesetzt wurden (vgl. dazu auch Abb. 1 und 2). Persönliche Standpunkte zum Thema spielten in einer Art Quizshow-Szene die Hauptrolle, in der nach dem Spielprinzip „eins, zwei oder drei“ Fragen gestellt wurden und sich die Spieler\*innen verschiedenen Antworten auf diese Fragen zuordnen mussten (vgl. dazu auch Abb. 4). Die Szenen zu den einzelnen, behandelten Mythen hingegen entstanden in Kleingruppen, in der die Spieler\*innen die Form der Auseinandersetzung und der Szene selbst wählen und verantworten konnten. Zum Beispiel wurde Ikarus als Tanz dargestellt, der Wettstreit zwischen Athene und Poseidon als eher klassisch angelegte Schauspielszene und der Kampf zwischen Menelaos und Paris wurde zu einer Art Sportreportage in der Kommentatoren und Fans den Kampf indirekt miterlebten.

*Den Helden spielen!*



Abb. 1

Meike Hedderich & Ariane Schwarz



Abb. 2 und 3

*Den Helden spielen!*

Die Gruppe schließlich, die sich mit Prometheus und dessen Grenzübertritt beschäftigte, übertrug den Mythos an Hand der Frage, was ihre persönlichen Grenzen sein, ins Heute.

Die drei Spieler\*innen setzen daraufhin ihren jeweiligen, persönlichen Grenzübertritt in Szene: So traute sich eine Spielerin eine fremde Person im Publikum anzusprechen, ein anderer setzte sich nach sehr langer Zeit trotz körperlicher Einschränkungen endlich wieder auf ein Fahrrad und eine Dritte tat das, was sie ebenfalls selten tat: Sie tanzte im Lichtkegel vor Publikum in der Öffentlichkeit. Auch wenn in diesem Beispiel der antike Mythos nicht mehr wortwörtlich in Szene gesetzt wurde, wurde hier doch das grundsätzliche Thema der Geschichte um den antiken Helden freigelegt und auf die Biografien der Teilnehmenden übertragen. Prometheus' Grenzübertritt wurde hier nicht als Hybris interpretiert, sondern als lustvolles Spiel mit den eigenen Ängsten, die es zu überwinden gilt. Die Teilnehmenden machten sich den Mythos so anhand der Frage, was die Erzählung rund um Prometheus für sie persönlich bedeutete, zu Eigen und übertrugen ihn konsequent ins Heute.

Die Teilnehmer\*innen brachten aber nicht nur verschiedene inhaltliche Standpunkte in die Arbeit ein, sondern auch ihre unterschiedlichen körperlichen Voraussetzungen, sodass am Ende ältere und jüngere, sportliche und eher unsportliche Körper gleichberechtigt auf der Bühne in Erscheinung traten. Diese Körper waren nicht nur "Transportmittel" für den Text, sondern wurden durch Choreografien, Rennen und Tanzen teilweise an den Rand der Erschöpfung getrieben und standen damit neben der inhaltlichen Auseinandersetzung selbst im Mittelpunkt. Themen wie über Grenzen gehen oder an Grenzen stoßen, Hybris, Durchhaltevermögen, Wettstreit, den Anderen übertrumpfen, die auch durch den Text und im oben erwähnten Beispiel rund um den Mythos des Prometheus im Fokus standen, wurden so en passant auf einer anderen Ebene mitverhandelt, sodass trotz der kaleidoskopischen Struktur ein thematischer roter Faden



durch das Stück entstand - und eine direkte Verbindung zwischen den antiken Mythen und heutigen Themen.

Beschäftigt man sich neben der Auseinandersetzung mit den antiken Mythen mit Sport in unserer heutigen Gesellschaft, dann ist festzustellen, dass Sport heute weniger von der Suche nach Spaß und Gemeinschaft bestimmt wird, sondern dass die Arbeit am Körper längst zum Lifestyle geworden und vom Wunsch nach Selbstoptimierung geprägt ist. Höher, schneller, stärker - früher Maßstäbe, die sich eigentlich nur in sportlichen Wettkämpfen durchgesetzt haben, sind heute in unser aller Alltag angekommen. Diese Ansprüche machen natürlich auch nicht vor unseren Körpern halt. An jeder Ecke wird gesportelt, gewogen, gemessen und vor allem fotografiert. „Wichtig ist es nicht fit zu sein, wichtig ist es fit auszusehen“. In Zeiten von Social Media hat gesellschaftliche Kontrolle ein ganz neues Gesicht bekommen. Und immer mehr Menschen sind immer häufiger damit beschäftigt, sich auf diversen Kanälen ins rechte Licht zu setzen. Bilder zu (re)produzieren, die soziale Anerkennung und einen Hauch von Berühmtheit mit sich bringen. Dafür sind wir bereit, immer ehrgeiziger und disziplinierter auch über eigene (körperliche) Grenzen hinauszugehen. Hier hat sich eine moderne Form des Spiels mit Hybris, Selbstdarstellung, Narzissmus und diesen (körperlichen) Grenzen entwickelt. Denn was in der Antike Olympiasiegern vorbehalten war, ist heute im Kleinen für jeden zu haben: Statt in Stein gehauene Körper als Bildnisstatue im Heiligtum gibt es heute den Einzug in den Instagram-Tempel.

Diese entstehenden, heutigen Bilder von Körpern flossen in die Inszenierung ein und wurden in ihr reflektiert und zum Teil auch karikiert - allein schon durch die Anwesenheit der sehr unterschiedlichen Körper auf der Bühne und beispielsweise auch durch die Wahl und Ästhetik der Kostüme, in der diese Körper steckten (vgl. dazu auch Abb. 3). Es wurde für die Ausstattung der Spieler keine historische oder antike Kleidung gewählt, um einerseits klar zu machen, dass der Ausgangspunkt der Recherche das heutige Phänom „Sport“ war, aber auch um den heutigen Fitnesswahn ästhetisch aufzunehmen und bloß zu stellen. Die Kostüme bestanden aus

*Den Helden spielen!*

Sportkleidung, wie sie in jedem Bekleidungsgeschäft zu finden sind, jedoch erfahren sie eine theatrale und inhaltliche Überhöhung insbesondere durch die gewählte Farbigekeit und die Musterungen der einzelnen Kleidungsstücke.

Letztendlich ging es aber in diesem Projekt nicht nur um eine künstlerische und ästhetische Auseinandersetzung mit dem Phänomen Sport, sondern die Inszenierung ging aus einer theaterpädagogischen Arbeit hervor. So standen bei diesem Projekt auch die Gruppe und Gruppenprozesse im Fokus, auf deren Grundlage die gemeinsame künstlerische Arbeit entstand. Einer der Punkte, an dem sich der Kreis von Theater und Sport wiederum schließt. Denn auch wenn Sport auf einer gesellschaftlichen Ebene immer mehr zum Lifestylephänomen wird, gibt es ihn trotzdem noch: den Teamsport. Hier ist man nur gemeinsam stark und jeder kann seine individuellen Fähigkeiten in ein großes Ganzes einbringen, sodass schlussendlich etwas Neues entsteht, was man so alleine nicht zu Stande gebracht hätte - wie im Sport so auch im Theater. Um ein starkes Team zu bilden, um Stärken zu nutzen und Schwächen auszugleichen, muss es einen Prozess des gemeinsamen Aushandelns von Regeln geben. Dafür braucht es eine gemeinsame Grundlage - ob es nun die Spielregeln im Sport, das Stück im Theater oder gar die Mythen und Sagen einer ganzen Gesellschaft sind.

Nach der Premiere schreibt Bettina Bergstedt im Darmstädter Echo (17.6.2017) im Artikel "Körperkult bis zum Zitterkrampf" schließlich: „So geht die Schau um Körper und Leistung weiter: stets im Wechsel zwischen laut und leise, zwischen Mythos und Moderne. Da gibt es nicht nur Helden, sondern auch Verlierer. Das Hochtreiben der Leistung zieht Erschöpfung nach sich. Irgendwann gehen die Spieler zu Boden. Muskelversagen hier, Zitterkrämpfe dort. Dann die Frage, was kann ich, was kann ich nicht? Wo fehlt der Mut? So finden die Helden des Abends am Ende zusammen und feiern sich auf dem Olymp in einer Gemeinschaftsaktion.“ Und ganz zum Schluss tönt die Antwort auf die Frage: „Würdet ihr das nochmal machen? Noch mal rauf auf den Olymp?“ „Ja!“

Meike Hedderich & Ariane Schwarz



Abb. 4