



**ISIM**  
Institut für Szenische Interpretation  
von Musik + Theater

# Babylon

*Jörg Widmann*

Szenische Interpretation von Musiktheater

Konzept und Materialien für eine Unterrichtseinheit in der Sek. II

Entwicklung und Zusammenstellung:  
Rainer O. Brinkmann (2019)

## **Kontakt**

Staatsoper Unter den Linden  
**Junge Staatsoper**  
Unter den Linden 7  
10117 Berlin  
Fon: 030/20354-697  
[operleben@staatsoper-berlin.de](mailto:operleben@staatsoper-berlin.de)

Rainer O. Brinkmann  
[mail@rainerobrinkmann.de](mailto:mail@rainerobrinkmann.de)

## Vorbemerkung

Die biblische Geschichte vom „Turmbau zu Babel“ gehört zu den bekanntesten Stoffen jener Zeit, da sie die Hybris menschlichen Strebens zur Gottgleichheit darstellt. Der herausgeforderte Gott zerstört nicht den Turm, sondern verwirrt die Sprache der Menschen, die somit die Kommunikationsfähigkeit verlieren und den Turm nicht weiterbauen können. Dieses Narrativ wird in Widmanns Oper anders gedeutet: Nicht die Folgen der Strafe Gottes werden thematisiert, sondern die Vorgeschichte, die Urerfahrung von Chaos und Leid in einer nach der Sintflut aus den Fugen geratenen Welt. Dem Chaos wird die Ordnung gegenüber gestellt, die Wochentags-Struktur und das damit verbundene 7er-System.

Die Handlung spielt im 5. Jahrhundert v. u. Z. zur Regierungszeit von Nebukadnezar II. Babylons Größe ist durch zahlreiche Kriege und Landnahmen im Vorderasiatischen Raum entstanden. 597 v. u. Z. wurde Jerusalem, die Hauptstadt Judäas erobert und zahlreiche Angehörige der jüdischen Oberschicht wurden nach Babylon verschleppt. Obwohl sie dort komfortable Lebensumstände hatten, wurde das „babylonische Exil“ als Strafe Gottes empfunden; trotz schneller Assimilation bewahrten sie ihre Tradition und religiöse Identität. Das Exil hat sogar verstärkend auf die Festigung des jüdischen Glaubens gewirkt, da die Abgrenzung des monotheistischen Weltbildes von der babylonischen „Vielgötterei“ durch Schrifttum und Ritus prägend wurde. Diese fruchtbare Zeit der jüdischen Theologie ließ Babylon trotz der hoch entwickelten Kultur zum Synonym für Sittenwidrigkeit, Völlerei und Machtmissbrauch werden. Die Zementierung des Begriffs geschah viel später durch die Rastafari-Bewegung (afrikanische Sklaven in Jamaica), die damit das herrschende westliche Gesellschaftssystem bezeichnete. Korruption, Laster und Unterdrückung bestimmten denn auch die Grundsituation in der jüngst (2017) ausgestrahlten TV-Kriminalserie „Babylon Berlin“, die den Begriff einem breiten Publikum nahe brachte.

Der Librettist Peter Sloterdijk entnimmt der Siebenzahl der Handlung sieben Aspekte, die seinen Text kennzeichnen:

1. eine fantasievolle Ausmalung des Lebens in einer multikulturellen Metropole,
2. die das Leben Babylons konturierenden Mythen und alten Schriften (Enuma Elisch, Gilgamesch-Epos und die auf das Babylon-Exil der Juden Bezug nehmenden Bücher des Alten Testaments),
3. die Geschichte eines Menschen, der zum Spielball der Götter wird – vom Priesterkönig geliebt und daher als Opfer erwählt, von Inanna begehrt und daher aus dem Totenreich befreit – und dabei Gefahr läuft, seine Seele zu verlieren,
4. Personifizierungen zweier die Kulturzerstörung und -erneuerung charakterisierender Naturgewalten (Skorpionmensch, Euphrat),
5. teils mystische, teils satirische Allegorisierungen verschiedener Einflusskräfte, jeweils in der babylonischen Siebenzahl (Septette aus Planeten und Regenbogenfarben, aus Phalloi und Vulven sowie aus Affen, die mit frechen Sprüchen der Ausgelassenheit des einfachen Volkes Stimme verleihen),
6. die Evokationen tradierter Rituale (das Neujahrsopfer), eines bespöttelten Aberglaubens (die Schöpfung aus dem Drachen Tiāmat) und der Machtlosigkeit einzelner Götter (die ihrer Müdigkeit zugeschriebene Konzilianz der Todesgöttin), sowie
7. die Glaubensinhalte der beiden divergierenden Religionen.

Widmann arbeitet polystilistisch: er zitiert bzw. dekomponiert 14 (2x7) Werke aus seinem Schaffen, wechselt die Tonsprache permanent mit Jazz-, Musical, Volksmusik-Anklängen. Die Partitur von immensem Ausmaß stellt hohe Anforderungen an Sänger\*innen, Chor und Orchester.

## **Benötigte Materialien:**

Musik - Die Angaben in diesem Reader beziehen sich auf:

### **CD**

Unveröffentlichte Aufnahme der Uraufführung in der Bayerischen Staatsoper. Ltg.: Kent Nagano. Chor und Orchester der Bayerischen Staatsoper. Anna Prohaska, Caron McFaddon, Willard White, Gabriele Schnaut u. a.

### **Klavierauszug**

Jörg Widmann: Babylon. Fassung von 2012, Leihmaterial, Schott Verlag.

**Requisiten:** CD-Player, Kostüme, Karenz aus Stundenblumen, Schmuck, stierköpfige Krone, Papierrolle, Feder, Menora, langes Blaues Tuch oder viele einzelne blaue, türkisfarbene oder grüne Tücher, Kräuter-Säckchen

## **Ablauf und Methoden**

Zur Begrüßung stellt sich der/die Lehrende als SpielleitendeR (nachfolgend „der SL“) vor. Er /Sie macht deutlich, dass er/sie für den Verlauf der szenischen Arbeit eine andere Rolle inne hat. Er/Sie ist nicht Stoffvermittler, sondern agiert als Organisator von szenischen und musikalischen Prozessen. Er/Sie bewertet nicht das Spiel der Teilnehmenden (nachfolgend „TN“). Er/Sie führt in das Thema ein, wobei er/sie die Arbeitsweise vorstellt und den Ablauf des Workshops erläutert. Es können organisatorische Fragen geklärt werden.

### **I. Aufwärmen und thematischer Einstieg**

Die Einstiegs-Phase soll die Bedingungen für die Auseinandersetzung mit dem Werk und sich selbst schaffen. Unbekannte Gruppen sollten sich zunächst spielerisch kennenlernen, der SL macht Angebote für körperliche und intellektuelle Betätigung, um herauszufinden, wie mit der Gruppe gearbeitet werden kann. Alle Methoden sind inhaltlich bereits mit dem Werk verbunden.

#### ***Halbszenische Vorstellung mit Namen und Haltungen***

*Ziele:*            *Kennen lernen der Namen und körperlichen Möglichkeiten der Gruppe*  
                      *Erstes Lampenfieber überwinden*  
                      *Umgang mit religiösen Themen*

Zuerst sollen sich die Spieler kennen lernen und in der Gruppe vorstellen, und zwar mit einer religiösen Tätigkeit (aus ihrer eigenen oder einer anderen Religion), die in einer Haltung abgebildet wird. Die Spieler entscheiden sich für eine Variante und stellen sich der Gruppe damit vor. Dabei tritt der Reihe nach jeder in die Kreismitte und wendet sich mit der eingenommenen Körperhaltung frontal seinem rechten Stuhlnachbarn zu, da dieser als nächstes die Haltung nachahmen soll. Während die Haltung gezeigt wird, nennt der Spieler den eigenen Vornamen mit dem Mustersatz: "Ich heiße (Markus)". Der nächste im Kreis wiederholt die Haltung und auch den Namen des Vorgängers. Nach dem Prinzip "Kofferpacken" können immer alle vorhergehenden Haltungen wiederholt werden, bei großen Gruppen ist es aber auch möglich, dass man nur die letzten zwei oder drei Spieler imitiert.

Neben dem Aspekt, dass die Spieler alle Namen kennen lernen, können mit dieser Übung zwei wichtige Grundprinzipien des szenischen Spiels geübt werden: das Beobachten und das Nachahmen. Jede Körperhaltung sollte etwa 10 Sekunden zu sehen sein, damit die Beobachter sich die Details der Haltung einprägen können. Wenn die imitierte Haltung vom Original abweicht, ist entweder die Beobachtung ungenau oder es hat schon eine Interpretation der Haltung stattgefunden; der Spielleiter sollte darauf hinweisen. Wer noch keine Spielerfahrung hat, wird in dieser ersten Runde deutlich eine Angst vor dem "ersten Auftritt" verspüren: das Lampenfieber. In manchen Gruppen ist es gut, diese Angst zu thematisieren und die steigende Spannung vor dem Auftritt als positive Energie des darstellenden Künstlers zu deuten.

### ***Fantasiereise und Hören in einer Entspannungssituation***

*Ziel: Entspannung, Einfühlung in Ort und Zeit des Geschehens, musikalische Eindrücke wirken lassen*

*Material 2: Fantasiereise*

Alle TN legen sich bequem auf einen Stuhl. Bevor der SL den Text (Material 2) vorliest, sollte eine Entspannungsübung angeleitet werden, z.B.: Mach es dir auf deinem Stuhl bequem und schließe die Augen. Spüre wie dein Rücken die Lehne berührt, dein Po die Sitzfläche des Stuhls und deine Füße den Boden. Achte auf deine Atmung und registriere, wie der Atem in den Körper kommt, wie sich der Körper ausdehnt und wie der Atem den Körper verläßt. Achte auf Geräusche im Raum und löse dich davon. Achte auf deine Gedanken und löse dich davon. Wenn eine ruhige, entspannte Atmosphäre entstanden ist, kann die Fantasiereise beginnen. Zum vorgelesenen Text erklingen atmosphärische Hörbeispiele, die die Einfühlung in Ort und Zeit erleichtern sollen.

Danach öffnen die TN langsam wieder die Augen, räkeln und strecken sich und setzen wertvolle Wahrnehmungen und die entstandenen Bilder aus.

*Reflexion: Wie habt ihr euch bei der Fantasiereise gefühlt? Was hattet ihr für Gedanken dabei? Welche Bilder sind entstanden? Wodurch wurden sie ausgelöst? Woher sind diese Bilder bekannt? Welche anderen Eindrücke wurden wahrgenommen? Wie unterscheiden sich die musikalischen Passagen?*

### ***Rhythmuskreis***

*Ziele: Warming up der Gruppe*

*Rhythmisches Grundlagentraining*

*Kennenlernen der Geografie und der Rollennamen*

*Vermittlung von polyphonem Gefühl und körperlicher Koordination*

Um die Gruppe aufzuwärmen und auf ein gleich hohes Energiepotenzial zu bringen, bietet sich ein Rhythmuskreis mit Stampf-, Klatsch- und Sprechrhythmen an. Die Basis der Übung ist ein gemeinsamer Grundschrift im 4/4-Takt, der das Metrum darstellt, mit dem alle übereinstimmen. (rechter Fuß nach außen, linker Fuß nachziehen, linker Fuß nach außen, rechter Fuß nachziehen - wie bei der TaKeTiNa-Methode). Über den Grundschrift wird zunächst ein einfacher, klarer Grundrhythmus gesprochen, der einen 4/4-Takt ausfüllt, z. B. „Mesopotamien“. Auf vorgegebene Silben soll zusätzlich geklatscht werden, z. B. jede Silbe mit „e“. So werden danach verschiedene Rhythmuspattern nach demselben System wie der Grundrhythmus erarbeitet:

Mesopotamien  
Jerusalem und Babylon  
Euphrat und Tigris  
Der Priesterkönig  
Tammu und seine Seele  
Inanna und Ereškigal  
Der Prophet Ezechiel  
Der Schreiber und ein Septett



*Anmerkung:* Interessant wird das Ganze wenn es verschiedene Gruppen gibt, die alle gleichzeitig einen anderen Rhythmus sprechen bzw. klatschen. Sinnvoll ist es dabei für einen Moment die Sprache wegzunehmen, und nur das Gesamtgebilde der verschiedenen Rhythmuspattern wahrzunehmen.

### ***Standbilder zum Doppelcharakter der Göttin Inanna***

*Ziel:                   Abbildung einer Idee in körperlichen Bildern  
                          Gruppenarbeit, Körperlichkeit, kreative Umsetzung erfahren*

Die Gruppe teilt sich auf in Dreiergruppen. Der Doppelcharakter der Göttin Inanna, die die freie Liebe und den Krieg verkörpert, soll dargestellt und problematisiert werden. Zunächst baut in jeder Gruppe eine Person die beiden anderen zu einem Bild „Göttin des Krieges“ (Wie wird die Person dargestellt, die nicht die Göttin ist? Krieger, Opfer, Held, Heimkehrer ...). Dann baut die zweite Person der Gruppe das Bild „Göttin der freien Liebe“ (Welche Vorstellungen von Erotik, Intimität, Liebe, Sex, Körperlichkeit usf. werden dargestellt? Welche Tabus existieren?). Die dritte Person hat nun die Aufgabe, beides zu verbinden in einem Bild „Göttin des Krieges und der freien Liebe“. Evtl. sollten hier immer zwei Gruppen zusammenarbeiten, wenn mehrere Figuren im Bild benötigt werden.

## **II. Einfühlung in Rollen**

### ***Kennenlernen und Rollenverteilung***

*Ziele:                   Einschätzung der eigenen Persönlichkeit  
                          Auseinandersetzung mit einer fremden Rollenidentität  
                          Auswahlkriterien finden*

*Material 4:   Rollenkarten*

*Material 5:   Fragen zur Einfühlung*

Der SL stellt die Rollen der Oper kurz vor und skizziert ihre Bedeutung: **Die Seele, Tammu, Inanna, Ereškigal, der Priesterkönig, Ezechiel, der Schreiber, der Euphrat, das Septett.**

Entsprechende Rollenkarten befinden sich im Materialteil.

Die Rollen können mehrfach besetzt werden. Jeder TN entscheidet sich für eine Rolle und bekommt zur Auseinandersetzung mit der Figur eine Rollenkarte, auf der biografische Details, die Beziehung zu anderen Personen und ein Satz für die Arbeit mit Sprechhaltungen vermerkt sind. Außerdem werden die Fragen zur Einfühlung (Material 5) verteilt. Zur besseren Orientierung, welche Rollen für welche Kleingruppen-Szene benötigt werden, dient der folgende Szenenplan:

	1. Szene	2. Szene	3. Szene	4. Szene	5. Szene	6. Szene	7. Szene	Insg.
<b>Tammu</b>	X		X	X	X		X	5
<b>Die Seele</b>			X		X		X	3
<b>Inanna</b>	X		X			X	X	4
<b>Der Euphrat</b>		X						1
<b>Ezechiel</b>				X				1
<b>Der Schreiber</b>				X				1
<b>Priesterkönig</b>					X			1
<b>Ereškigal</b>						X		1
<b>Das Septett</b>		X7						7
<b>Gesamt</b>								<b>19</b>

### ***Anfertigung und Veröffentlichung einer Rollenbiografie***

*Ziele: Erfassen der Personencharakteristik aufgrund eines Textes*

*Formulierung einer Biografie*

*Einfühlung in die Rolle durch kreative Schreibtechnik*

*Material 5: Fragen zur Einfühlung*

*Material 6: Rollenbiografie von Engelbert Humperdinck*

Die TN versuchen nun, angeregt durch die Rollenkarten, eine eigene Rollenbiografie (in der Ich-Form) zu schreiben. Als Beispiel für das Verfassen eines solchen Textes, können die Rollenbiografien von Jörg Widmann und Peter Sloterdijk gelesen werden.

Die Fragen zur Einfühlung sollen nicht nacheinander beantwortet werden, sondern dienen den Spielern nur als Anregung, über welche Bereiche des Lebens der eigenen Rolle nachgedacht werden kann. Dabei kann der Spieler sich in die Rolle einfühlen und das Bild der ausgesuchten Figur über die Rollenkarte hinaus entwerfen.

Die Ergebnisse der eigenen Rollenbiografien können in der Gruppe vorgelesen werden, um sie auch den anderen TN gegenüber zu veröffentlichen. Hier sollte zunächst das Prinzip der Freiwilligkeit eingehalten werden. Wenn alle TN einverstanden sind, können die Biografien an einer Wandzeitung oder digital veröffentlicht werden.

### ***Verkleidung***

*Ziele: Einfühlung in die Rolle durch die Auswahl einer Kostümierung*

*Erleben des „Schutzes der Rolle“*

*Entwicklung kreativer Ideen beim Umgang mit begrenzten Möglichkeiten*

*Requisite: Verkleidungsgegenstände aller Art*

Die TN suchen sich aus einem Fundus von mitgebrachten Kostümen und Requisiten die Dinge heraus, die der zu spielenden Rolle ein äußeres Erscheinungsbild geben. Manchmal reichen wenige Details aus, um die Figur klar zu definieren. Der körperliche Vorgang des Ankleidens ist ein Prozess, der dem TN hilft, die Rolle genauer zu erfassen und gleichzeitig einen Schutz aufzubauen,

der es erleichtert, in der Rolle ungewohnte Dinge zu tun. Auf diese Art und Weise werden Spielhemmungen abgebaut und beim Auskleiden wird die Rolle wie eine zweite Haut abgelegt.

### **Entwicklung einer Gehhaltung**

*Ziele: Präzisierung der Rolle  
Verwandlung einer inneren Vorstellung in körperliche Bewegung  
Koordination motorischer Fähigkeiten*

Eine Gehhaltung zeigt die Rolle in konkreter Situation. Der Charakter der Person hat sich im Laufe eines Lebens in ihrer Art zu gehen niedergeschlagen. Hervorstechende Züge können durch äußerlich dargestellte Körperhaltungen und Bewegungen deutlich gemacht werden. Die Informationen, die die TN von der Rollenkarte und aus der Rollenbiografie haben, fließen in die Gestaltung der Gehhaltung ein, ein Habitus der Rolle wird im Gehen sichtbar.

Alle TN gehen verkleidet kreuz und quer durch den Raum. Sie registrieren zunächst, welche Einflüsse die Kleidung auf ihr Körpergefühl hat. Daraus lassen sich schon erste Rückschlüsse auf die Gehhaltung ziehen. Der SL gibt folgende Anleitungen:

*Denkt an eure Rolle und versucht, sie euch in einer konkreten Situation vorzustellen. Wohin gehst du? Wie setzt du die Füße auf? Wie groß (klein, breit, eng, hoch etc.) sind deine Schritte? Wie bewegt sich das Becken (Oberkörper, Arme, Kopf etc.) beim Gehen? Wie ist dein Tempo? Wohin geht dein Blick? Was denkst du in dieser Situation?*

Auch eine Sitz- oder Stehhaltung kann entwickelt werden, die in ähnlicher Weise aufgebaut wird wie die Gehhaltung.

### **Entwicklung einer Sprechhaltung**

*Ziele: Präzisierung der Rolle  
Verwandlung einer inneren Vorstellung in sprachlichen Ausdruck  
Koordination stimmlicher Fähigkeiten*

Sprechhaltungen werden entwickelt, weil Sprechen mehr ist als nur ein Mittel der Verständigung. Es „spricht“ der ganze Körper, und dabei handelt die Person. In Sprechhandlungen stellen sich Menschen handelnd dar über den Bedeutungsgehalt der Rede hinaus. Eine Sprechhaltung ist die „auf den Punkt gebrachte“ Sprechhandlung. Sie wird am besten dann erfahren, wenn viele unterschiedliche Haltungen zum selben Text erprobt werden.

Jeder TN hat auf der Rollenkarte einen Satz vermerkt, der aus dem Libretto stammt und typisch ist für die Rolle. Dieser Satz wird auswendig gelernt, indem er ständig mit halblauter Stimme wiederholt wird. Der SL gibt folgende Anleitungen:

*Geht weiter in eurer Gehhaltung durch den Raum und sprecht den Satz so lange vor euch hin, bis ihr ihn auswendig könnt. Probiert aus, den Satz langsam oder schnell (hoch/tief, laut/leise) zu sprechen. Versucht jetzt, ihn in verschiedenen Gefühlssituationen zu sprechen: fröhlich, traurig, wütend, schüchtern etc. Findet für eure Rolle eine Art zu sprechen, die ihr als charakteristisch empfindet. Sprecht ihn zu anderen TN und überprüft, ob ihr ihn zu jedem gleich sagen könnt.*

### **Entwicklung einer Singhaltung**

*Ziele: Präzisierung der Rolle  
Im Singen eine Haltung analog zur Sprechhaltung einnehmen  
Verwandlung einer inneren Vorstellung in musikalischen Ausdruck*

Aus der Sprechhaltung heraus wird die Singhaltung entwickelt. Wer die seiner Rolle entsprechende Haltung für den Satz gefunden hat, entwickelt ihn weiter in Richtung Gesang. Das kann über den

Rhythmus der Sprache oder über die Sprachmelodie geschehen, die prägnanter gemacht werden. Jeder TN experimentiert mit dem Übergang vom Sprechen zum Singen und versucht, den Satz in gesungener Form zu entwickeln. Wichtig ist, dass zunächst alle gemeinsam probieren und im Schutz des allgemeinen Lärms ihre Singhaltung erforschen.

Der SL gibt zur Unterstützung folgende Anleitungen: Jeder TN sucht sich das wichtigste Wort in seinem Satz und singt dieses Wort, während er den restlichen Satz wie bisher spricht. Danach sollen drei Worte gesungen werden: das wichtigste, das Wort davor und das danach. Am Ende soll jeder Spieler seinen vollständigen Satz singen. Der SL kann hier auch die „große Operngeste“ (beide Arme öffnen sich mit einer Bewegung vom Herzen aus nach außen, als wollten sie die Welt umarmen). Mit einer Operngeste verbunden, singt am Ende jeder TN seinen Satz. Das Ziel ist es, den Satz mit einer eingebauten Koloratur (auf dem wichtigsten Wort) zu singen.

Info: Eine Koloratur (von lat. *color* = „Farbe, Färbung“) ist im Gesang eine schnelle Abfolge von Tönen mit kurzen Notenwerten. Mehrere Töne fallen gemeinsam auf den Vokal einer Textsilbe. Sie können gebunden (*legato*) oder voneinander getrennt (*staccato*) ausgeführt werden.

### ***Rollenpräsentation***

*Ziele: Veröfentlichung der Haltungen, die bisher gefunden wurden  
Erfahrung eines Soloauftritts vor Publikum  
Umgang mit Spielflächenpräsenz und Lampenfieber*

Die Ergebnisse der vorhergehenden Entwicklungen werden auf einer vorher gekennzeichneten Spielfläche präsentiert. Dabei wird die Geh-, Steh-, oder Sitzhaltung eingenommen, und der TN erzählt – in seiner Sprechhaltung – kurz etwas über die Figur in der Ich-Form. Auch die Singhaltung kann anhand des einstudierten Satzes demonstriert werden. Danach wird zur Gehhaltung der Person der passende Arienausschnitt eingespielt. In der Reflexion können Unterschiede und Gemeinsamkeiten von den Figuren einer Rolle, aber auch von Gehhaltung und Musik herausgearbeitet werden.

**Die Seele** CD 1.2 | 9:39 - 10:32

*Gegangen ist er, der die Tafeln der Treue auf der Brust trug.*

**Tammu** CD 1.2 | 20:54 - 21:26

*Nun aber zwischen Mond und Sonne gestellt, brenne ich zwischen zwei Feuern!*

**Inanna** CD 1.2 | 24:10 - 25:16

*Lass die Leute reden, geh deinen Weg!*

**Der Euphrat** CD 1.4 | 1:54 - 3:48

*Schlimm war das Brausen, schlimm das Toben. Schlimmer war die Stille.*

**Priesterkönig** CD 1.4 | 21:15 - 22:22

*Der Aufhalter des Unheils bin ich!*

**Der Schreiber** CD 2.2 | 3:40 - 4:36

*Wie also soll ich weiterschreiben?*

**Ezechiel (Sprechstimme)** CD 2.2 | 3:00 - 3:22

*Nun stehts geschrieben und ist Heiliges Wort!*

**Ereškigal** CD 3.2 | 1:30 - 2:15

*Ich bin der Tod, weil ich die Regel bin.*

**Das Septett** CD 3.3 | 3:25 - 4:05

*1 Das ist der neue Bund der Zeit. 2 Die Woche bringt uns Form und Ruhe. 3 Tag folgt auf Tag in festgefügtter Reihe, 4 still steigt die Sonne aus den Bergen sieben Mal, 5 und sieben Abendsterne gehen auf, 6 und wie die Stunden glänzen im Schrein des Tags, 7 strahlen die Tage an Marduks Wochen-Kronen.*

### **III. Szenisch-musikalische Arbeit – Ablauf der Szenen**

#### ***Nähe und Distanz***

**Ziele:** *Entwicklung einer Vorstellung zum Thema „Seele“  
Partnerübungen zum Thema „Führen, Folgen und gemeinsam den Weg bestimmen*

Paare finden sich, die folgende Übungen zusammen erproben: A folgt B als „Schatten“ im Abstand von einem Meter, Wechsel nach ca. einer Minute. A folgt B, sie gehen jetzt aber nebeneinander her, Berührung durch Schulter- und Armkontakt, Wechsel nach ca. einer Minute. In der letzten Übung wird die Führung nicht mehr festgelegt, beide Partner\*innen bestimmen den Weg gemeinsam, zuerst mit Schulter- und Armkontakt, dann mit leichtem Abstand zueinander. Es kann auch probiert werden, das sich beide Rücken an Rücken bewegen. Nach jeder Übung werten die Paare aus, was sie wahrgenommen haben: Was passiert in diesen Situationen? Ist Seele ohne Körper denkbar? Und andersrum? Die Ergebnisse werden in die Gesamtgruppe eingebracht.

Tammu und seine personifizierte Seele haben mal ein nahes, mal ein distanzierendes Verhältnis. Sie leiden beide darunter, wenn der Kontakt verloren geht. Die TN sollen sich mit dieser Situation beschäftigen und das Körper-Seele-Geist-Modell diskutieren.

Dazu kann folgende Musik gespielt werden:

**CD 1.2 | 3:50 - 5:55 (instr.), CD 1.2 | 9:35 - 11:22 (Stimme)**

#### ***Szenische Improvisation, Szenisches Spiel mit Text, Raumaufbau, Einfühlungsgespräch***

**Ziele:** *Umsetzung von komplexen Textszenen in Handlungen  
Entwicklung von Haltungen, Absichten und Gefühlen der Figuren  
Vergleichen der Szenen mit den zugehörigen musikalischen Ausschnitten*

**Material 7:** *Szenekarten 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7*

Die Spielszenen 1 – 7 werden in Kleingruppen parallel vorbereitet. Wenn nicht genügend TN da sind, erzählt der SL, was in den nicht gespielten Szenen geschehen ist oder organisiert zwei Spieldurchgänge. Anschließend spielen sich die Kleingruppen die Szenen gegenseitig vor. Vor, nach oder auch während des Spiels kann die Szene unterbrochen werden, um sie durch Kommentare oder andere Verfremdungen zu reflektieren. Abschließend bleiben die TN in entspannter Haltung sitzend oder stehend (quasi als Projektionsfläche) auf der Bühne und alle hören ein Musikbeispiel aus der Szene dazu an.

Eine Reflexion über das Gehörte sollte unbedingt stattfinden, in der der Bezug von Musik und Szene erörtert werden soll. Im folgenden Abschnitt werden die Spielszenen und weitere szenisch-musikalische Methoden, die sich anschließen können, beschrieben.

#### ***Einfühlungsgespräch***

**Ziel:** *Einfühlung der Spieler\*innen in die Situation, Klärung der Ereignisse Vorher,  
Veröffentlichung verborgener Gedanken für die Beobachter\*innen*

Vor der ersten Szene kann exemplarisch der (Bühnen-)Raum aufgebaut werden: das Heiligtum Inannas mit dem Göttinnen-Standbild. Durch Stühle und Tische können Thron, Statue, Altar usw. angedeutet werden. Der SL befragt die Spielerin der Inanna, wie das Heiligtum eingerichtet ist und hilft beim Aufbau der Situation. Dieser Vorgang soll bewußt als Begehung des Spielorts gestaltet werden, damit die Zuschauer genau erfahren, wo die Szene stattfindet. Die Spieler gehen in ihre Ausgangspositionen zu Beginn der Szene. Der SL führt mit ihnen ein Einfühlungsgespräch bevor die eigentliche Szene beginnt. Darin sollen zum einen den Spielern die eigenen Gedanken und

Gefühle klargemacht werden, zum anderen sollen auch die Zuschauer erfahren, was in den Spielern vorgeht. Diese Informationen stehen ja nicht im Text. Das Gespräch wird geführt, indem der SL hinter einen Spieler tritt und die Hand auf dessen Schulter legt.

Beispiel: Einfühlungsgespräch zwischen SL und Tammu

SL: Tammu, du bist nun schon einige Zeit hier in Babylon, hast eine gute Position, aber deine Seele scheint noch nicht wirklich da zu sein, oder?  
Tammu: Ja, manchmal ist sie mir nah, dann aber auch wieder ganz weit weg, in der Heimat.  
SL: Warum zieht es sie zurück in die Heimat?  
Tammu: Dort war alles einfach und klar: Es gab einen Gott, der uns sagte, wie wir leben sollen.  
SL: Und was treibt dich jetzt hier in den Tempel der Göttin Inanna?  
Tammu: Wenn ich das wüsste ...

### **Spielszene 1**

(1. Bild, 3. Auftritt)

**Personen:** Tammu, Inanna

**Ort:** Am Fuß des Göttinnenstandbilds

**Inhalt:** Inanna und Tammu lernen sich kennen und kommen sich näher.

Hören: CD 1.2 | 27:00 - (Anfang der Begegnung)  
CD 1.2 | 34:45 - 37:20 („Wo du hingehst, dahin gehe auch ich“)  
Duett ab 35: 58

### ***Wo du hingehst, dahin gehe auch ich: Singhaltungen***

**Ziel:** Erprobung verschiedener Varianten des Singens, gestisches Singen

**Material:** Noten

Inanna singt ein Liebeslied für Tammu. Der Text ist ein Bibelzitat (Das Buch Rut 1, 14) und wird häufig verwendet, da er unbedingte Zusammengehörigkeit ausdrückt. Bert Brecht verwendet ihn in der Dreigroschenoper, entkleidet der religiösen Bedeutung und erweitert um die Zeile „die Liebe dauert oder dauert nicht, an dem oder jenem Ort.“ Widmann lässt das Lied einfach beginnen, wird aber harmonisch und metrisch sofort komplexer. Es mündet in ein Duett und erscheint quasi leitmotivisch mehrfach im Verlauf der Oper, immer aber im populären (Musical-)Gestus.

Die TN lernen Text und Melodie, nach Möglichkeit auswendig. Sie experimentieren mit verschiedenen Ausdrucksweisen: verliebt, verärgert, freundlich, wütend etc. Der Körper wird zu Hilfe genommen, um den Gestus zu verstärken.

Dann stellen sich die TN in zwei Reihen gegenüber auf und singen abwechselnd je eine Zeile, die letzten vier Takte immer zusammen. Jede Reihe erhält vom SL einen Gestus vorgegeben, z. B. lockend/abweisend, bedrohlich/ängstlich, schüchtern/beschützend etc., dann überlegen sich die Gruppen eigene Interpretationen oder fordern von der Gruppe gegenüber eine bestimmten Gestus.

## Spielszene 2

(2. Bild)

**Personen:** Euphrat, Planetenseptett

**Ort:** Mesopotamien

**Inhalt:** Tammu bekam von Inanna einen Schlaftrunk. In seinem Traum erlebt er die Sintflut nach, die vom Euphrat in ihren schrecklichen Einzelheiten besungen wird. Das Planetenseptett kommentiert die Katastrophe aus kosmischer Perspektive.

Hören und Reflexion: **CD 1.4 | 3:48 - 5:40** (Chor-Crescendo, dann zählt der Euphrat die Plagen der Menschen auf, die harmlos sind gegen die Sintflut)  
**CD 1.4 | 8:40 - 9:35** (ein Tsunami kommt auf)  
**CD 1.4 | 16:58 - 18:40** (Schlimm war Brausen, Toben, die Stille ...)

## Spielszene 3

(3. Bild, Szene 1)

**Personen:** Tammu, Inanna, Seele

**Ort:** In Tammus Haus

**Inhalt:** Tammu erwacht aus dem Traum, in dem er die Sintflut des Euphrat erlebt hat. Die Seele will ihn behüten, aber er hört plötzlich die Stimme von Inanna. Sie lockt verführerisch und will ihn zum Neujahrsfest mitnehmen. Es ist eine Mischung aus Karneval und Vorbereitung des Opferfestes für den Stadtgott Babylons, Marduk. Die Seele erkennt die Gefahr und will Tammu davon abhalten, zum Fest zu gehen.

Hören und Reflexion: **CD 2.1 | 0:00 - 1:50** (*Seele und Inanna beeinflussen Tammu*)

### **Die Beziehungen zwischen Tammu, Inanna und der Seele: Musik - Stopp - Standbild**

**Ziel:** sukzessive Verbildlichung von Höreindrücken

Die Szene kann mit der Methode „Musik - Stopp - Standbild“ erarbeitet werden: Drei Spieler\*innen stellen sich als Material zur Verfügung und werden von einzelnen TN aus dem Rest der Gruppe zu einem gemeinsamen Bild gebaut. Der SL stoppt die Musik an folgenden Abschnitten:

0:00 - 0:15 || 0:15 - 0:36 Inanna und Tammu | 0:36 - 0:55 Seele und Tammu | 0:55 - 1:11 Inanna und Tammu | 1:11 - 1:45 Seele und Tammu

### **Das Neujahrsfest - spontane Improvisation zu Musik**

Information zum Inhalt: Das orgiastische Neujahrsfest der Babylonier mit Prozessionen, kabarettistischen Einlagen und karnevalsähnlichen Auswüchsen; es herrscht die Freiheit, sonst Verehrtes (einschließlich der Götter) frech zu verspotten. Die Juden fürchten den Zorn Gottes ob dieser Blasphemie. Ezechiel greift am Ende immer wieder ein

Das Fest kann auch inszeniert werden zur Musik: Alle TN maskieren sich und kommen nach und nach auf die Spielfläche als Babylonier und Judäer. Die Babylonier stimmen in die Inanna-Rufe ein (Musik 1). Inanna tritt auf und animiert die Gäste zu Vergnügen, Lust und Ausgelassenheit (Musik 2). Alle feiern sich und das Leben und tanzen und vergnügen sich (Musik 3), aber die Judäer halten sich zurück und beobachten das Treiben. Nach der Szene gibt reihum jedeR einen Kommentar zum Geschehen ab.

Hören und Reflexion: **CD 2.1 | 1:58** (Anrufung Inannas) | **4:00** (Endlose Lust) | **5:10** (Hereinspaziert, Beginn der populären Zitate)

#### **Spielszene 4**

(4. Bild, Szene 1)

**Personen:** Tammu, Ezechiel, Schreiber (Ältestenrat)

**Ort:** An den Wassern von Babylon

**Inhalt:** Ezechiel diktiert dem Schreiber seine Version der Sintflut. Tammu beobachtet die Szene und erkennt, dass Ezechiel die Interpretation des Ereignisses von den Babyloniern übernommen hat. Er schreibt die Verursachung dem jüdischen Gott JHWH zu. Tammu wehrt sich dagegen.

Hören und Reflexion:

**CD 2.2 | 0:00 - 2:32** (Bibel-Diktat und Tammus Eingriff)

**CD 2.2 | 5:44 - 7:27** (Ezechiel und Unsichtbarer Chor, der Gottes Stimme singt: „Ich will nicht noch einmal die Erde verfluchen)

**CD 2.2 | 7:27 - 10:02** (Auftritt des Boten, der Tammu das Menschenopfer verkündet)

#### ***Das Opferfest: Hörspiel mit Musik***

Das Opferfest beginnt mit der Darstellung des Schöpfungsmythos der Stadt Babylon. In einer ausführlichen Regieanweisung wird beschrieben, was teils szenisch, teils mit Video-Einspielungen gezeigt werden soll. Der SL liest folgenden Text zur Musik vor: **CD 3.1 | 2:40 - 6:00** (Lautstärke drosseln nach dem Satz des Priesterkönigs)

Man sieht den Kopf des Urdrachens Tiāmat. Der obere Rand des Schädels ist von Schilf und Sumpfgewächsen bedeckt, an seinen Schläfen wimmelt es von undeutlichen Gebilden, die man als Prototypen von Kröten, Schlangen, Salamandern identifizieren könnte. Der Drache – Chaos und Weiblichkeit in einem verkörpernd – hat sein Maul halb geöffnet und faucht artgemäß, eine Wolke aus Wasserdampf und glühenden Säuren ausspeiend. Vor dem Ungeheuer steht der König auf einer erhobenen Plattform, in seinem Prunkgewand den Gott Marduk darstellend. In einem Moment, als das Maul weit aufklafft, schießt der König mit seinem Kampfbogen einen leuchtenden Pfeil in die Gaumenhöhle des Drachen. Unter dessen tödlicher Wirkung stürzt der Kopf des Ungeheuers mit geschlossenem Maul nieder. Das Podium, auf dem der König steht, sinkt in den Bühnenboden, bis der Sänger zuletzt – mit dem Rücken zu den Zuschauern – auf ebener Erde stehend sich dem toten Monstrum gegenüber befindet. Zuerst betrachtet er das Untier, mit einer Mischung aus Grauen und Genugtuung. Es folgt ein Moment kosmischer Stille. Mit den Händen eine Gebärde vollführend, die den Befehl zu einer ersten Unterscheidung ausdrückt, singt der Priesterkönig: „Unterschieden sei das Obere vom Unteren. Getrennt das Helle von der Dunkelheit.“ Daraufhin öffnet sich das Maul langsam und kontinuierlich – während die Musik dieses Aufklaffen als Beginn des kosmogonischen Geschehens schildert: Aus dem Unterkiefer des Urdrachens entsteht die Erde, aus seinem Gaumen der Himmel. Die weitere Szene spielt sich in der ehemaligen Maulhöhle des Ungeheuers ab. Deren irdische Partie beherbergt die Stadt Babylon mitsamt ihrem Umland, angedeutet durch zinnenbewehrte Mauern im Hintergrund und ferne Bergzüge. Am oberen Teil der Welthöhle bzw. des Himmels erkennt man neben der aufgehenden Sonne und dem Morgenstern erneut den glühenden Mond, der hin und wieder Flammen emaniert. – Von links und rechts ziehen in farbenreichen Prozessionen die Volksgruppen Babylons, darunter auch die jüdische Gruppe, feierlich gemessen auf den Turm-Festplatz, angeführt von dem König und einem Gefolge aus Würdenträgern und Priestern.

## **Spielszene 5**

(4. Bild, Szene 2)

**Personen:** *Tammu, die Seele, Priesterkönig (Gefolge spontan besetzen)*

**Ort:** *An den Wassern von Babylon*

**Inhalt:** *Der Priesterkönig hat Tammu als Menschenopfer für das Fest des Stadtgottes Marduk auserwählt. Die Seele versucht ihn zu retten und will mit ihm nach Jerusalem fliehen. Aber Tammu kann sich der Situation nicht entziehen.*

Hören und Reflexion:      **CD 2.2 | 7:27 - 10:02** (Auftritt des Boten)  
   **CD 2.2 | 10:33 - 11:21** (Die Seele warnt Tammu)  
   **CD 3.1 | 13:58 - 15:00** *ausblenden* (Die Opferung)

### ***Sing- und Sprechhaltungen in Gruppen***

**Ziel:**                    *Arbeit mit Chor und Gegenchor*

*Umsetzen von musikalischem und textlichem Ausgangsmaterial in Körper- und Singhaltungen*

**Material 8:**    *Noten, Text*

Während der Opferung begleiten der jüdische und der babylonische Chor das Ritual. Während die einen fluchend und klagend Tammus und das eigene Schicksal betrauern, huldigen die anderen dem Gott des Wassers und des Krieges Ninurta.

Zwei Gruppen werden gebildet, die zunächst ihre Passage einstudieren und sich überlegen, wie Kanon oder Sprechchor vorgetragen werden sollen. Der jüdische Chor soll die Diaspora-Situation hervorheben, der babylonische Chor die uneingeschränkte Verehrung des Kriegs- und Wassergottes Ninurta.

Dann stehen sich beide Gruppen gegenüber und es kommt zu einem Chor-Battle. Gemeinsam mit den Sprechern\*innen/Sänger\*innen wird eine musikalische Form erarbeitet, in der Sprache und Gesang zusammenfließen.

### ***Inannas Weg in die Unterwelt: szenische Improvisation zu Musik***

**Ziel:**                    *Erarbeitung eines szenischen Anteils für die vorbereitete 6. Szene*

Der Weg Inannas zu Ereškigal soll mit allen TN inszeniert werden. Sie bilden ein Spalier und nehmen ihr den Schmuck ab auf ihrem Weg zu Ereškigal. Die Handlung wird in Szene 6 integriert, beide Spieler\*innen stehen in sich gegenüberliegenden Ecken des Raumes, der Weg dazwischen wird durch das Spalier der TN blockiert. Die folgende Reihenfolge der Schmuckabnahme wird auf je zwei sich gegenüberstehende TN verteilt:

*Der/die erste nimmt ihr die Krone vom Kopf,*

*der/die zweite die Gehänge der Ohren,*

*der/die dritte die Ketten des Halses,*

*der/die vierte den Gürtel der Hüften,*

*der /die fünfte die Spangen aus den Haaren.*

*Man hört Vokalisieren des toten Tammu und das Gestammel von Ereškigal.*

**CD 3.2 | 3:50 - 7:35**

## Spielszene 6

(6. Bild)

**Personen:** *Inanna, Ereškigal (Tammu, kann spontan dazu geholt werden)*

**Ort:** *Thronszitz von Ereškigal auf dem Höllenberg, nackte Leichen an ypsilonförmigen Pfählen*

**Inhalt:** *Inanna steigt in der Unterwelt auf den Höllenberg um von ihrer Schwester Ereškigal Tammus Rückkehr zu erbitten. Ereškigal weigert sich zuerst, dann gibt sie nach und Inanna holt Tammu ins Leben zurück.*

Hören und Reflexion:        **CD 3.2 | 9:20 - 10:55** (Wiegenlied für den Tod, Ländler-Parodie)  
                                      **CD 3.2 | 13:55 - 15:20** (Rückforderung von Tammu, Tonband)  
                                      **CD 3.2 | 20:00 - 21:00** (Aufstieg von Inanna und Tammu)

### **Ausführung: Hilfs-Ich-Befragung**

**Ziel:**                    *Ausführung aus der Szene, Veröffentlichung verborgener Ansichten und Gefühle*

Am Ende einer Szene bleiben die TN in einer eingefrorenen Haltung im Bild. Der SL stellt sich einzeln hinter die Figuren, legt die Hand auf die Schulter und befragt sie als Hilfs-Ich zu ihren momentanen Gedanken und Gefühlen. Die TN antworten aus der Rollenperspektive heraus. Dabei sollten die Erwartungen an das jeweilige Gegenüber im Spiel geklärt werden. Mögliche Projektionen können hier bereits festgestellt werden.

Diese Methode kann vor und nach allen Szenen durchgeführt werden. Der SL sollte sie zur Einfühlung (vor einer Szene) dann anwenden, wenn die Szene komplex wird und die Perspektiven der beteiligten Figuren klar werden sollen (möglicherweise in der vorbereitenden Kleingruppenarbeit aber nicht klar geworden sind). Zur Ausföhlung (nach einer Szene) kann die Methode angewendet werden, wenn der Inhalt der Szene nicht deutlich wurde oder wenn die Figuren in der Szene etwas erleben, was zu neuen Handlungsimpulsen führt, die möglicherweise szenisch nicht berücksichtigt werden.

## Spielszene 7

(7. Bild)

**Personen:** *Älteste aus Babylon und das Planetenseptett stehen im Hintergrund; Seele, Tammu, Inanna und ein Kind auf der Szene*

**Ort:** *Am Fuß des Turms*

*Tammu ist zurückgekehrt und die Seele findet ihn wieder. Ein Kind verkündet das Ende der Götter, das Septett verkündet die neue Ordnung durch die Einteilung der Zeit (7-Tage-Woche). Inanna und Tammu entschweben in einem Raumschiff, der Turm zu Babel stürzt ein. Utopie und Dystopie geschehen gleichzeitig.*

Hören und Reflexion:        **CD 3.2 | 22:16** (Chor vom Triumph der Liebe über den Tod)  
                                      **CD 3.3 | 2:07** - ausblenden (*Auftritt des Boten-Kindes*)  
                                      **CD 3.3 | 4:06** - ausblenden (*Wo du hingehst, Musicalversion*)  
                                      **CD 3.3 | 4:51** - ausblenden (*Chor in Musicalversion*)  
                                      **CD 3.3 | 6:26 - 7:00** (*Die Seele wird zu Licht*)  
                                      **CD 3.3 | 7:05 - 7:58** (*Tammu + Inanna fliegen im Raumschiff davon*)

Anstatt Spielszene 7 vorbereitet spielen zu lassen, kann die folgende Spielmethode gewählt werden:

### ***Gespielte Erzählung***

*Ziele: Umsetzung von Regieanweisungen in Haltungen oder Tätigkeiten,  
Spontane Improvisation zu vorgegebenen Situationen,  
Auswahl von Requisiten und Umgang damit*

*Material 7: Inhalt der Szene und musikalische Ausschnitte*

Für die Gespielte Erzählung sitzen die Zuschauenden vor der Bühne. Alle Requisiten und benötigten Möbel werden bereitgestellt. Die beteiligten Rollen machen sich rechts und links der Spielfläche bereit bzw. gehen dort auf ihren Platz. JedeR bekommt einen Text der Szene zum Sprechen (Vorlesen) und Gestalten an der entsprechenden Stelle.

Während der SL die Handlung Satz für Satz vorliest, versuchen die TN sie umzusetzen, indem sie Haltungen einnehmen oder die Handlungselemente spielen. Dabei können und sollen sie sprechen, physische Handlungen ausführen und versuchen, die Gefühle der Figuren anzudeuten. Der SL kann an einigen Stellen verlangen, dass die TN sich äußern, indem er die Wendung „und sagte DOPPELPUNKT“ oder „und sang DOPPELPUNKT“ verwendet.

Beim Ablauf dieser Methode kann es sein, dass die TN in der Improvisation Handlungen oder Texte entwerfen, die nicht mit der Originalhandlung der Oper übereinstimmen. Die Aufgabe des SL ist es dann, die alternativen Handlungs- bzw. Textvorschläge zu benennen und als Interpretation der TN zu werten. Dieses "Fixieren des Nicht-Sondern" ist eine von Bertolt Brecht entwickelte Technik, die deutlich machen soll, dass es Alternativen zu der im Werk beschriebenen Fassung gibt.

## **IV. Abschied von der Rolle**

### ***Ritualisierter, individueller Abschied***

*Ziel: Gemeinsames Verlassen der Spielebene*

*Requisiten: im Spielablauf benutzte Kleidungsstücke*

Die Spieler\*innen stellen sich im Kreis auf, jedeR hat ein im Spielablauf benutztes Kleidungsstück in beiden Händen. Zum letzten Musikausschnitt **CD 3.3 | 10:00 - 13:00** geht jedeR einzeln in die Mitte und legt dieses Kleidungsstück dort ab.

Es erklingt zur Musik der Text des Skorpionmenschen: „Ich habe mich oft gefragt und keine Antwort gefunden, woher das Sanfte und das Gute kommt, weiß es auch heute nicht und muss nun gehen.“ Akkordeon und Klarinette erklingen dazu, Widmanns Lieblingskombination für die Darstellung der Liebe. Der SL kommentiert die Gegenstände am Boden: "Das war *BABYLON!*"

### ***Feedback***

Jeder TN reflektiert das eigene Erleben. In einem Blitzlicht werden die wichtigsten Erlebnisse vorgetragen. Es folgt ein Gespräch in der die angesprochenen Themen diskutiert werden.

## **BABYLON | MATERIAL 1 | HANDLUNG**

Vorspiel – “Vor den Relikten der Mauern einer verwüsteten Stadt”:

Ein Skorpionmensch verflucht die Utopie städtischer Zivilisation. (Im Gilgamesch-Epos sind Skorpionmenschen Hüter des Tunnels, den die Sonne zwischen Untergang und neuem Aufgang durchläuft, und somit die einzigen, die um die Verbindung zwischen vermeintlichem Ende und Neubeginn wissen.)

1. Bild – “In den Mauern von Babylon”: Die Seele fühlt sich von ihrem ‘Bruder’ Tammu verlassen, seit dieser der schönen babylonischen Priesterin Inanna verfallen ist. Als Jude zum Vertrauten des Königs von Babylon und zum Geliebten der Inanna geworden, fühlt Tammu sich als Grenzgänger, doch Inanna sucht seine Bedenken zu zerstreuen und gibt ihm eine Droge, die ihn die Heimsuchung der Stadt Babylon und die Wahrheit über die Liebe träumen lässt.

2. Bild – “Flut und Sternenschrecken”: Im Traum erlebt Tammu die babylonische Sintflut. Der Fruchtbarkeit und Leben spendende Euphrat, zum Meer geworden, klagt die Maßlosigkeit des Himmels an. Als das Wasser sinkt, ruft der Priesterkönig die neue Weltordnung aus, deren Grundlage eine strenge Opferpraxis sein wird.

3. Bild – “Das Neujahrsfest” : Die Babylonier feiern ihr alljährliches orgiastisches Fest mit Prozessionen, kabarettistischen Einlagen und karnevalsähnlichen Auswüchsen; es herrscht die Freiheit, sonst Verehrtes (einschließlich der Götter) frech zu verspotten. Die Juden fürchten den Zorn Gottes ob dieser Blasphemie.

4. Bild – “An den Wassern von Babylon”: Vor der versammelten jüdischen Gemeinde diktiert Ezechiel seinem Schreiber, was Gott ihm eingibt. Am Ende der Geschichte von Noahs Errettung auf der Arche nimmt er allerdings eine eigenhändige Korrektur vor: Noah habe Gott anstelle seines Sohnes Tiere geopfert und damit eine neue Phase in der Beziehung zwischen den Menschen und Gott eingeleitet. An dieser Stelle des Diktats erscheint ein Bote des babylonischen Priesterkönigs, der Tammu seine Erwählung als diesjähriges Besänftigungsoffer verkündet.

Zwischenspiel – “Babylon-Idyll, Nachtmusik für hängende Gärten”:  
Die Seele reflektiert über die Sterne als heimatliche Zeichen.

5. Bild – “Das Opferfest”: Als Teil der Neujahrsfestlichkeiten wird auf dem Festplatz vor dem Turm der Mythos von der Schöpfung rituell vergegenwärtigt. Derweil sinkt ein Kubus vom Himmel. In diesem opfert der Priesterkönig Tammu, trotz seiner Zweifel am Sinn dieser Aufgabe. Die Seele und Inanna fühlen sich vereint in ihrer Trauer über den Verlust des Geliebten.

6. Bild – “Inanna in der Unterwelt”: Inanna beschließt, Tammu dem Tod zu entreißen, und überredet ihre zunächst unerbittliche Schwester, die Todesgöttin, sie in die Unterwelt einzulassen. Auf dem Weg hinab muss sie nacheinander alle Insignien ihres Status ablegen, so dass sie dort nackt und scheinbar machtlos anlangt. Dennoch gelingt es ihr, die von ihren immer gleichen Aufgaben längst erschöpfte Todesgöttin zu überreden, eine Ausnahme von den eigenen Gesetzen zuzulassen. So darf sie Tammu aus der Unterwelt führen.

7. Bild – “Der neue Regenbogen”: Der Priesterkönig, der seine ordnungsstiftende Autorität eingebüßt hat, muss einen neuen Vertrag mit dem Himmel schließen. Orientiert an den sieben damals bekannten “Planeten” und den sieben Farben des Regenbogens, von Gott/den Göttern für Noah/Utnapischtim nach der Sintflut als Zeichen eines neuen Bundes mit den Menschen gesetzt, wird der Vertrag auf der Siebenzahl beruhen, deren Symbol die Woche sein soll. Die mythische Handlung endet damit, dass sich die Seele in Licht auflöst, Tammu und Inanna in andere Sphären aufsteigen und der Turm von Babylon wieder einmal zusammenstürzt.

Nachspiel – “Das Sternbild des Skorpions”: Über Ruinen kletternd meditiert der Skorpionmensch über sich selbst. Indem er sich selbst sticht, vervielfacht er sich und füllt so bald jede Nische der zerstörten Mauern.

## **BABYLON | MATERIAL 2 | FANTASIEREISE**

Macht es euch bequem, schließt die Augen. Konzentriert euch auf eure Atmung. Beobachtet, wie der Atem den Körper betritt und wie er ihn wieder verlässt. Spürt die Punkte, an denen ihr mit eurem Körper Kontakt zum Stuhl habt und bemerkt den Kontakt eurer Füße mit dem Boden. Wo spürst du Verspannungen in deinem Körper? Können deine Schultern locker hängen? Versuche dich von den eigenen Gedanken zu lösen und folge mir zu den Bildern, die ich jetzt erzähle.

Dein Stuhl ist plötzlich ein Gefährt, welches sich durch Raum und Zeit bewegen kann. Du fliegst los, siehst die Häuser der Stadt unter dir immer kleiner werden und schließlich verschwinden. Die Reise geht Richtung Südosten, du siehst riesige Wälder unter dir dahingleiten, Flüsse, Gebirge. Die Fahrt geht über den Balkan hinweg, unter dir liegt dann das Schwarze Meer, die hohen Gipfel der Türkei, die ausgedehnten Ebenen Syriens und des Irak. Dein Gefährt wird plötzlich von einem Zeitstrudel ergriffen und versetzt dich über zweieinhalb Jahrtausende zurück in die Vergangenheit. Du erspähest unter dir große Flüsse, den Euphrat und den Tigris. Dazwischen im Zweistromland liegt Babylon, die damals größte Stadt der Welt. Du kannst im Anflug die prächtige Stadtmauer, die einst zu den 7 Weltwundern der Antike gehörte, die zahlreichen Tempel und die Häuser der Bürger sehen. Vor allem aber siehst du den mächtigen Turmbau, von dem du schon so viel gehört hast. Doch dann bemerkst du, dass dein Stuhl zur Erde sinkt und sacht auf dem staubigen Boden vor der Stadt aufsetzt. Du bist am Ziel deiner Reise.

**(CD 3.1 | 7:25 - 8:04)**

Noch etwas wackelig auf den Beinen gehst du nun los, direkt auf das große Ishtar-Tor zu, das der Göttin Innana geweiht ist. Du bewunderst die blauen und goldenen Glasurziegel, die lebensnahen Stiere, Drachen und Schakale auf dem Relief hoch über dir. Das Tor steht weit offen und die Wachen sind gerade damit beschäftigt, sich über Innanas Schwester Ereškigal, die Herrin der Unterwelt, zu streiten. So kannst du unbemerkt an ihnen vorbei schleichen und kommst direkt auf die herrliche Prozessionsstraße, die auf jeder Seite mit 60 steinernen Löwen, dem Symboltier der Göttin Innana, geschmückt ist. Hier herrscht reger Verkehr: Die Menschen sind Sumerer, Akkadier, Judäer oder Assyrer, sie kommen aus Mazamua, Aschdod, Gaza, Sidon, Jerusalem und sind sehr verschieden gekleidet. Auch gehören sie unterschiedlichen Religionen an, das siehst du an den Gewändern, den Amuletten und der Art, wie die Kopfbedeckung getragen wird.

Du biegst von der Prozessionsstraße ab und kommst durch Wohnviertel, wo die Häuser eng an eng stehen, und kannst hineinschauen. Die Babylonier verrichten ihre Arbeit unter Gelächter, sie sorgen mit Freude für ihr Haus. Die jungen Gattinnen leben in Eintracht und weben unermüdlich, die Söhne des Hauses leben in Eintracht und pflügen Morgen um Morgen das Feld - so ist es Inanna wohlgefällig.

**(CD 3.1 | 9:50 - 10:25)**

Plötzlich öffnet sich die Gasse zu einem großen Platz, an dessen Stirnseite erhebt sich der Palast von Nebukadnezar II., Herrscher von Neubabylonien. Du siehst viele Wachen und Soldaten, Waffen und Kriegsgefährt, denn Nebukadnezar II. lässt viele Kriege führen, um sein Reich stets zu vergrößern. An einer Tafel vor dem riesigen Eingangstor entdeckst du Schriftzeichen, sie sind aber in Keilschrift verfasst, so dass du sie nicht lesen kannst. Ein freundlicher Judäer kommt vorbei und hilft dir bei der Übersetzung: Dort ist von der medischen Mauer die Rede, die der König im Norden zwischen Euphrat und Tigris bauen ließ, um das Reich gegen die Meder zu verteidigen. Auch der Kriegszug nach Jerusalem ist erwähnt, der zur Zerstörung der Stadt und des Tempels führte. Als der Judäer dir das schildert, bricht er in Tränen aus, denn viele Menschen seines Volkes wurden getötet und in alle Winde verstreut. Er selbst hatte Glück, denn als Angehöriger der reichen Oberschicht wurde er nach Babylon gebracht, um sein Wissen und Können für die zahlreichen Bauprojekte zur Verfügung zu stellen.

(CD 3.1 | 16:00 - 16:56)

(Einsetzen nach ca. 30 sek.) Du hast Glück, denn er nimmt dich mit in den Palast, wo er dir den Weg zu den Hängenden Gärten der Königin Semiramis zeigt. Als du vor diesen stufenförmig angelegten botanischen Paradiesen stehst, bist du überwältigt von der Schönheit und dem Bewässerungssystem, das in der Hitze des Tages Feuchtigkeit für Orchideen, Farne und allerlei blühende Pflanzen spendet. Hier möchtest du am liebsten verweilen, aber da wird dein Blick magisch angezogen von einem Bauwerk, das sich in einiger Entfernung scheinbar bis in den Himmel erhebt. Es ist eine Zikkurat, eine Tempelanlage, die über riesige Außentreppen betreten wird. Du gehst mit deinem Begleiter darauf zu und siehst übereinander sieben pyramidenförmige Plateaus, gefertigt aus Backstein und außen mit prächtiger, farbiger Glasur. Den Abschluss bildet ein Tempel, dessen Räume nur die Priesterinnen betreten. Das verrät dir dein Begleiter, während ihr die steilen Treppenstufen hinauf schreitet. Er hat Zugang zum Dach des Gebäudes, um dort astronomische Beobachtungen durchzuführen. Du steigst 91 m hinauf in die Höhe und hast von dort einen herrlichen Blick über die ganze Stadt. Genieße ihn, schau dir alles an und höre dazu die folgende Musik.

(CD 3.1 | 17:33 - 18:40 *ausblenden*)

## BABYLON | MATERIAL 3 | HISTORISCHER HINTERGRUND

- Babylon ist verortet im Zweistromland zwischen den Flüssen Euphrat und Tigris, 90 km südwestlich des heutigen Bagdad. Es gilt als eine der wichtigsten Städte des Altertums und ist berühmt für seine „Hängenden Gärten“ als eines der sieben Weltwunder der Antike.
- Die Stummerer sind hier eingewandert im 4. Jahrtausend v. u. Z. über das persische Bergland und über das Meer. Wahrscheinlicher Ausgangspunkt Ihrer Wanderung ist das Dreiländereck zwischen dem heutigen Pakistan, Afghanistan und Persien.
- Hoher Zivilisationsgrad (Entwicklung der Keilschrift seit 3. Jahrtausend - Überlieferung von Schriften auf Tontafeln) Keilschrift wurde u.a von den Babyloniern übernommen.
- Hoher Zivilisationsgrad zeigt sich auch in der Bildung und Organisation von Stadtstaaten bzw. Kulturzentren. Das Älteste überlieferte Kulturzentrum ist Eridu als die erste Stadt, welche von Menschen erbaut wurde. Dort wird die Gottheit Enki „Herr der Erde“ verehrt.
- Im 3. Jahrtausend v. u. Z. geht die Vorherrschaft im Zweistromland Mesopotamien zunächst an die Stadt Uruk (am östlichen Ufer des Euphrat gelegen) und die religiöse Verehrung wechselt zur Göttin Inanna (Ishtar).
- Die Gottheit Enki ist Herrscher über das allbelebende Wasser, über den Tod und das schöpferische Leben. Er ist Träger und Wächter der ME, der Tafeln des Schicksals der Menschen und der Götter. Sein Palast liegt in der Tiefe des Süßwassers in Eridu. Enkis Tochter Inanna ist neidisch und erzürnt, dass die prächtigen Bauten nicht ihr zur Ehre gebaut wurden. Sie sucht ihren Vater auf, verführt ihn mit einem Rauschtrank und kann so über hundert seiner wichtigsten ME an sich nehmen. Sie lässt die Stadt Uruk und ihren Tempel erbauen und wird zur wichtigsten Göttin.
- Der „**Gilgamensch Epos**“ gehört neben dem Schöpfungsmythos „**Enuma Elisch**“, dem Mythos von „**Inannas Gang in die Unterwelt**“ und der „**Erzählung von der Seele**“ zu den vier großen Erzählungen, die im Kontext der sumerisch-babylonischen Kultur entstanden und welche Sloterdijk als Quellen für sein Libretto dienen.
- 3. Jahrtausend v. u. Z.: Bildung semitischer Volksstämme. Der erste überlieferte sind die Akkader (ca. 2350 v. Chr.) als das erste Großreich der Geschichte.
- 500 Jahre später wird Babylon Hauptstadt, führenden im Reich Mesopotamien.
- Die Hebräer nannten die Stadt „Babel“ in Anklang an eines ihrer Worte für „Überfluss, Vermischung, Verwirrung“.

- Damit verbunden: das in der Thora, bzw. dem Alten Testament erwähnte „**babylonische Exil**“.
- Es begann mit der Eroberung Jerusalems und Bevölkerungsumsiedlung (hauptsächlich der Oberschicht) nach Babylon durch Nebukadnezar II. im Jahre 598 v. u. Z.
- Der Untergang des Südreichs Juda kündigte sich bereits vorher an durch den Machtanspruch fremder Völker: 1. Eroberung des nördlichen Königreichs Israels durch die Assyrer 722 v. u. Z. Das Südreich Juda kapitulierte, assyrischer Kult hielt Einzug in Jerusalem
- Durch späteren Machtverfall assyrischer Macht kam es zu einer politischen und religiösen Renaissance Judas unter König Josia (639-609 v. u. Z.), der **Jahwekult** wurde verbindlich.
- Das aufstrebende Babylon erhebt erneut Machtanspruch, die assyrische Hauptstadt Niniwe fällt unter babylonische Belagerung (612 v. u. Z.), König Josia nutzt assyrische Schwächen, um Teile Nordisraels zurückzuerobern. Das scheitert.
- Judäische Aristokratie wurde nach Ägypten deportiert. Tributpflicht Judas mit Vasallenkönig Jojakim (608-598 v. u. Z.) an Ägypten währt nicht lange. 605 v. u. Z. vernichtet Nebukadnezar II. auf Feldzügen nach Syrien und Palästina die verbündeten assyrischen und ägyptischen Mächte. Jojakim wurde drei Jahre lang babylonischer Vasall, verbündete sich dann doch wieder mit Ägypten und wurde daraufhin von Nebukadnezar zur Rechenschaft gezogen: Jerusalem wurde belagert, der Tempel Jahwes geplündert und seine Schätze nach Babylon gebracht. Jojakim war zwar bereits während der Belagerung geflohen, aber die Rache traf seinen Sohn Jojachin, der seinen Thron nach drei Monaten widerstandslos an Nebukadnezar abgab.
- Bevölkerungsumsiedlung (hauptsächlich der Oberschicht) nach Babylon begann, unter den Verbannten: der **Prophet** und Priestersohn **Ezechiel** und der **Prophet Daniel**. Der Prophet Jeremia, blieb in Jerusalem zurück und korrespondierte mit den Verbannten.
- Der letzte König des Reiches Juda Zedekia (598/7-587/6 v. u. Z.), Onkel Jojachins, wurde inthronisiert von Nebukadnezar in Jerusalem.
- Juda trat somit in das zweite Stadium des Vasallentums ein. Zedekia bekam nie die volle Anerkennung bei der Bevölkerung von Jerusalem und Juda, als rechtmäßiger König galt weiterhin der verbannte Jojakim.
- 594 und 593 v. u. Z. bildete Zedekia mit anderen Herrschern der Gegend eine antibabylonische Koalition. Ursache: Untergang Judas. Nebukadnezar belagerte diesmal eineinhalb Jahre, die Stadt wurde ausgehungert und anschließend völlig zerstört (der salomonische Tempel wurde niedergebrannt, Staatsbeamte und Priesterschaft hingerichtet und der Rest der Bevölkerung samt restlicher Oberschicht nach Babylon deportiert (trafen dort auf die Verbannten von 598/7 v. u. Z.).
- Für das Volk Israels begann damit das Zeitalter der Zerstreuung in mehrere Länder: **die Diaspora**. Das Ende der staatlichen Selbstständigkeit markiert in der Geschichte Israels den Wendepunkt.
- Vor allem bekannt aus der Zeit des babylonischen Exils sind die Geschichten Ezechiels über die im Exil lebenden Judäer: Elite des Volkes Israel, da die Bauernschicht in Juda gelassen wurde.
- Lebten größtenteils in komfortablen Umständen, erreichten Wohlstand. Die Leiden waren seelischer Art: Sie waren ihrer städtischen Führungsschicht beraubt, somit politisch aktionsunfähig, ständig in Hoffnung auf Befreiung und Rückkehr nach Israel.
- Psalm 137 abstrahiert Leiden in Form eines Klageliedes, dass innere Konflikte und Sehnsüchte der Verbannten widerspiegelt („weinten am Ende des Tages an den Flüssen Babylons“), schildert Heimweh der Exiljuden, beschreibt die Heimat als Inbegriff der Freude und verflucht die Feinde.
- Sie durften zwar ihre Tradition und Identität bewahren, assimilierten sich jedoch schnell an die babylonische Gesellschaft. Aber Jüdische Schriftgelehrte fürchteten, dass die Besonderheit des Judentums im Völkergemisch Babylons und in der fremden Religion untergehen würde.
- Folge: Gründliche Ausarbeitung und Festschreibung der jüdischen Glaubenssätze
- Babylonisches Exil wurde zu einer der fruchtbarsten Zeiten der jüdischen Theologie und ausschlaggebend für die Entwicklung des Identitätsgefühls als jüdisches Volk.

## BABYLON | MATERIAL 4 | ROLLENKARTEN

### **Tammu**

Du bist 35 Jahre alt und wurdest in Jerusalem im Lande Juda geboren. Von deinem Vater und dessen Vätern hast du das sehr ehrenwerte Handwerk des Traumdeuters gelernt. Du bist in der jüdischen Religion aufgewachsen und verehrst nur deinen Gott JHWH. Du hast erlebt, wie die Babylonier dein Land besetzt und dein Volk vertrieben haben. Da du zur Oberschicht gehörst, bist du als junger Mann sofort nach Babylon gekommen und wurdest dort der Vertraute des Priesterkönigs, der deine Dienste als Traumdeuter sehr schätzt.

In Babylon werden andere Götter verehrt (Marduk, Innana, Ereškigal) als in Juda, am meisten irritiert dich, das es nicht nur einen Gott gibt, aber du stellst fest, dass es auch gut sein kann, wenn man sich gleich an die richtige Gottheit wendet.

Die Umbrüche in deinem Leben haben dir gezeigt, dass es wichtig ist, der eigenen Seele zu vertrauen. Du bist mit ihr sehr verbunden, sie ist wie eine geschwisterliche Liebe immer an deiner Seite.

In Babylon hast du die Priesterin Inanna kennengelernt, die der gleichnamigen babylonischen Göttin dient, welche die sinnliche Liebe und den Krieg verkörpert.

*Satz: Nun aber zwischen Mond und Sonne gestellt, brenne ich zwischen zwei Feuern!*

### **Innana**

Du bist 33 Jahre alt und lebst in Babylon. Als Angehörige der Priesterkaste hattest du eine gute Ausbildung und warst Novizin bei den Priesterinnen der Gottheit Inanna (von der du deinen Namen erhalten hast). Die Göttin nimmt eine zentrale Stellung in der babylonischen Gesellschaft ein, denn sie verkörpert die sinnliche Liebe und den Krieg, zwei scheinbar unvereinbare Themen dieser Welt. Da die Babylonier viele Kriege führen, sind alle Priesterinnen immer wieder damit beauftragt, um den Sieg zu bitten, die Soldaten und Waffen stark zu machen, die Opfer nach der Schlacht zu beklagen und sie bei öffentlichen Feiern zu repräsentieren. Die schönere Seite ist die sinnliche und freie Liebe, die es dir ermöglicht, zahlreiche Liebhaber zu haben, die deine sexuellen Reize verehren.

Als du 30 geworden bist, starb die vorige Hohepriesterin und der Priesterkönig hat dich zu ihrer Nachfolgerin gemacht. Er ist der einzige, der nun noch über dir steht. Zu deiner Inthronisierung wurde das Ishtar-Tor eingeweiht, zu dem die große Prozessionsstraße führt.

Deine Schwester Ereškigal hat einen ganz anderen Weg eingeschlagen. Sie herrscht in der Unterwelt über die Verstorbenen, doch ist sie ihrer Aufgabe überdrüssig. Du hast sie lange nicht mehr gesehen, fürchtest dich auch ein wenig vor ihrer merkwürdigen Art.

Als Predigerin der freien Liebe hast du zahlreiche Liebhaber, die deine sexuellen Reize verehren. Aber einen von ihnen hast du besonders ins Herz geschlossen: Tammu. Er ist ein Judäer und gehört zum Gefolge des Priesterkönigs. Wenn du mit ihm zusammen bist, hast du immer das Gefühl, dass er mit seiner Vergangenheit beschäftigt ist.

*Satz: Lass die Leute reden, geh deinen Weg!*

### **Die Seele**

Als du aus dem Himmel auf die Erde gefallen bist, hast du den Körper von Tammu bei dessen Geburt beseelt. Seit diesem Moment bist du mit Tammu in geschwisterliche Liebe verbunden, und hast ihn durch Kindheit und Jugend in Israel begleitet. Du hast mit ihm die Sehnsucht, die Klage und das sich Fremdfühlen in der Welt erlebt, das verbindet euch sehr stark.

Du weißt, wie stark er seiner jüdischen Erziehung verpflichtet ist und hast ihn begleitet, als er sich aufmachte nach Babylon, um dort Vertrauter des Priesterkönigs zu werden. Hier erlebt er, dass die Menschen andere Götter haben und nach anfänglicher Ablehnung hat er begonnen sich für diesen neuen Glauben zu öffnen. Besonders Innana, die Göttin der Liebe und des Krieges, scheint ihn zu faszinieren. Er hat nur noch Augen für die Priesterin, die den gleichen Namen trägt. Du erkennst die Gefahr für Tammu, willst ihn warnen und nach Israel zurückführen. Du magst die enge Verbundenheit mit Tammu, aber seit ihr in Babylon seid, fühlst du dich fremd und sehnst dich nach eigenem Dasein. Dazu aber musst du dich entkörperlichen und das ist ein sehr schwerer Schritt für dich.

*Satz: Gegangen ist er, der die Tafeln der Treue auf der Brust trug.*

### **Der Euphrat**

Aus dem Taurusgebirge in der Türkei kommen die Flüsse Murat und Karasu, aber erst wenn sie sich vereinigen entsteht daraus der Euphrat. 2763 km bist du lang und schon in der Bibel wirst du erwähnt als einer der vier Flüsse, die im Garten Eden entspringen. Du fließt als mächtiger Strom durch die Städte Uruk, Mari, Emar und Ur, und bist für die Babylonier eine mächtige Gottheit, denn du bringst das Wasser als ihre Lebensgrundlage in die Stadt Babylon. Fruchtbare Ebenen und Trinkwasser für viele Tausend Menschen verdanken sie dir und lobpreisen deinen Namen. Sie bringen ihre Boote auf das Wasser um Handel zu treiben, sie legen an deinen Ufern Festungen an, sie fischen, waschen und schwimmen in deinem Wasser. Nicht Dank, sondern Abflüsse und Unrat schenken sie dir. Daher kannst du auch sehr wild und gefährlich werden. Wenn deine Quellflüsse das Schnee-Wasser aus den Bergen bringen, wenn sich aus Gewitterwolken der Regen über dir entlädt, wenn Stürme deine Fluten voran peitschen, dann gibt es bei dir kein Halten mehr. Dann fließt du nicht mehr sanft, sondern gefräßig und erbarmungslos durch das Land, nimmst alles mit, was nicht fest im Gefüge ist und bist rücksichtslos gegen Mensch und Tier.

*Satz: Schlimm war das Brausen, schlimm das Toben. Schlimmer war die Stille.*

### **Der Schreiber**

Du bist 30 Jahre alt und wurdest in Jerusalem im Lande Juda geboren. Von deinem Vater und dessen Vätern hast du das ehrenwerte Handwerk des Schreibers gelernt: kunstvolle Schrift, reiche Verzierung und Sachverstand für richtige Worte und Sätze. Du bist in der jüdischen Religion aufgewachsen und verehrst deinen Gott JHWH. Du hast erlebt, wie die Babylonier dein Land besetzt und dein Volk vertrieben haben. Da du zur Oberschicht gehörst, bist du als junger Mann sofort nach Babylon gekommen und wurdest dort der Schreiber des Schriftgelehrten Ezechiel, der deine Dienste als Schreiber zu schätzen weiß.

In Babylon werden andere Götter verehrt (Marduk, Innana, Ereškigal, Nusku) als in Juda, am meisten irritiert dich, das es nicht nur einen Gott gibt, aber du stellst fest, dass es auch gut sein kann, wenn man sich gleich an die richtige Gottheit wendet. Zudem gefällt es dir, dass die Göttin Inanna sich oft freizügig gibt und sogar zulässt, dass ein Mensch mehrere Liebhaber\*innen haben kann. Wenn du nur nicht so viel arbeiten müsstest ...

*Satz: Wie also soll ich weiter schreiben?*

## **Ezechiel**

Du bist 60 Jahre alt und übst den Beruf des Schriftgelehrten aus, den du noch in deiner Heimat Jerusalem von deinem Vater gelernt hast. Wie er bist du Priester geworden und hast dich ganz dem Gott JHWH verschrieben. Da er dir selbst auf seinem Thronwagen mit den Cherubim erschienen ist, hast du dein Leben voll und ganz IHM geweiht, hast sein Wort im Jerusalemer Tempel verkündet und den dortigen Tempelkult zelebriert.

Als die Babylonier euer Land besetzten und die Oberschicht nach Babylon holten, musstest du der Zerstörung des Tempels zusehen und mit dem Ältestenrat den Weg in die Diaspora antreten. Aber du gibst nicht auf: Obwohl in Babylon zahlreichen Götzen gehuldigt wird (der Liebesgöttin Inanna, dem Stadtgott Marduk oder Nusku, dem Feuergott), preist du in deinen Schriften JHWH, den einzigen Gott. Du notierst die Gebote der Mitmenschlichkeit und die Taten der Gottlosigkeit, damit die Israeliten überall auf der Welt wissen, wie sie leben, arbeiten und beten müssen, wenn sie fern der Heimat sind und diese Dinge nicht mehr im Tempel hören können. Wenn du bemerkst, dass die Israeliten sich zu anderen Göttern bekennen, bezeichnest du das als „Hurerei“. Natürlich schreibst du nicht selber, du diktiertst.

*Satz: Nun stehts geschrieben und ist heiliges Wort.*

## **Der Priesterkönig**

Du bist der religiöse Herrscher von Babylon, ein alter, weiser Mann. Deine Aufgabe ist es, die Ordnung Babylons zu wahren. Aus diesem Grund etabliertest du die sieben Wochentage und neue Systeme, die mit der heiligen Zahl 7 in Verbindung stehen. Dadurch kam Vieles in der Stadt in die richtigen Bahnen, denn nun wissen alle Untertanen, dass sie regelmäßig ihren Beschäftigungen nachgehen können und müssen. Vieles ist aber noch zu tun, daher hast du einen großen Hofstaat. Und du hast dir Experten aus Juda geholt, die in vielen Dingen des Lebens eine Spur voraus sind. Einer von ihnen ist Tammu, der sich schnell als fähiger Kopf erwiesen hat und nun einer deiner Vertrauten geworden ist. Als Traumdeuter leistet er dir gute Dienste und erfährt natürlich viele intime und geheime Dinge von dir.

Um die Götter zu besänftigen und eine zweite Sintflut zu vermeiden, opferst du jedes Jahr einen Menschen. Das ist hart für ihn und seine Familie, aber auch für dich ist es jedes Jahr wieder eine Herausforderung, die deine ganze Kraft erfordert. Zum Glück gibt es ein Ritual, an dessen Ablauf sich schon deine Vorfahren gehalten haben und das dir große Stärke gibt: Vor dem Opferfest trittst du als Stadtgott Marduk auf und tötet symbolisch den Drachen Tiamat, aus dessen Ober- bzw. Unterkiefer einst Welt und Himmel hervorgingen.

*Satz: Der Aufhalten des Unheils bin ich!*

### **Ereškigal**

Dein wahres Alter hast du vergessen, denn du fühlst dich uralte. Tagein, tagaus kommen sie zu dir in die Unterwelt, diejenigen, die das Leben verlassen müssen oder wollen. Oft sind sie krank, verletzt, gewaltsam getötet, nur die wenigsten sterben eines friedlichen Todes.

Dein Thron steht auf dem Höllenberg, du sitzt in regloser Majestät da, dennoch heruntergekommen, das Haar seit einem Weltalter ungepflegt, mit einem altmodischen Büstenhalter und einem alten bunten Morgenmantel bekleidet. Du starrst häufig mit übergroßen Augen vor dich hin, eigentlich willst du all das nicht mehr sehen - und musst es doch.

Deine Schwester Inanna hat einen ganz anderen Weg eingeschlagen. Als Priestergöttin der Liebe und des Krieges hat sie ein rauschendes Leben mit zahlreichen Liebhabern, aber ihre Kriegs-Sucht bringt dir oftmals auf einen Schlag Hunderte und Tausende, die das Leben verlassen müssen. Du nennst sie „Schwester Wollust“, aber du hast sie lange nicht mehr gesehen, und vielleicht ist das auch besser so.

*Satz: Ich bin der Tod, weil ich die Regel bin.*

### **Das Septett**

Ihr tretet immer zu siebent auf und sorgt dafür, dass diese magische Zahl, die in der babylonischen Epoche große Bedeutung bekam, präsent ist. Die Einteilung der Zeit in sieben Wochentage war ein wichtiger Schritt, um Arbeits- und Lebensrhythmen festzulegen und für alle Menschen nachvollziehbar zu machen.

Wenn ihr auf die Bühne kommt, seid ihr

- a. Die sieben Planeten, die die Astronomen der Babylonier entdeckt hatten. Die Planeten beeinflussen das Schicksal der Erde, denn ihre Konstellation hat energetische Einflüsse, z. B. auf das Klima und das Wetter.
- b. Die sieben Farben des Regenbogens. Der Regenbogen stellt immer eine Verbindung dar: zwischen trockener und feuchter Luft, zwischen Himmel und Erde, zwischen Menschen und Göttern.
- c. Die sieben Phallos und/oder Vulven. Sie symbolisieren den Geschlechtsakt, die Fruchtbarkeit und die Erzeugung neuen Lebens.

*Sätze: 1 Das ist der neue Bund der Zeit. 2 Die Woche bringt uns Form und Ruhe. 3 Tag folgt auf Tag in festgefügtter Reihe, 4 still steigt die Sonne aus den Bergen sieben Mal, 5 und sieben Abendsterne gehen auf, 6 und wie die Stunden glänzen im Schrein des Tags, 7 strahlen die Tage an Marduks Wochen-Kronen.*

## **BABYLON | MATERIAL 5 | FRAGEN ZUR EINFÜHLUNG**

Wie alt bist du? Wie und wo lebst du? Mit welchen Menschen und in welcher Umgebung? Wo hältst du dich meistens auf? Hast du eine Familie? Was bedeutet sie dir? Zu welchem Volk gehörst du? Was denkst du von den anderen Völkern? Wen magst du besonders, wen magst du weniger oder gar nicht und warum? Liebst du jemanden oder etwas? Wenn ja, was bedeutet dir diese Liebe? Wie ist deine materielle Situation? Was für einen Beruf hast du, bzw. was arbeitest du? Womit beschäftigst du dich, wenn du nicht arbeitest? Wie ist dein Lebensgefühl? Welche Bedürfnisse und Träume hast du? Wie ist dein Verhältnis zu den Göttern? Wie stark bestimmen sie dein Leben?

## BABYLON | MATERIAL 6 | ROLLENBIOGRAFIEN

### Jörg Widmann

Ich bin Jörg Widmann. Am 19. Juni 1973 wurde ich in München geboren. Ich bin Klarinettist, Komponist und Dirigent. Das eine folgte auf das andere, wobei es meine Begabung als Klarinettist war, die mich von München nach New York an die Julliard School gebracht hat. Jetzt darf ich regelmäßig als Gast bei bedeutenden internationalen Orchestern wie dem Gewandhausorchester Leipzig, dem National Symphony Orchestra Washington und dem National Symphony Orchestra Taiwan und mit Dirigenten wie Daniel Barenboim, Christian Thielemann und Simon Rattle konzertieren. Ich mache aber auch gerne Musik mit meinen Kammermusikpartnern mit denen ich weltweit Konzerte gebe.

Klarinette ist meistens nicht das erste Instrument, das auf die Frage genannt wird, welches Instrument man kennt. Meistens sind es Klavier, Cello oder Geige für die Konzerte geschrieben werden. Meine Begeisterung für dieses Instrument ist so groß, dass ich - und da bin ich sehr stolz - es geschafft habe, Komponisten, wie z.B Wolfgang Rihm oder Aribert Reimann dafür so zu begeistern, dass sie mir Klarinettenkonzerte widmen und ich diese uraufführen darf.

Bei Wolfgang Rihm habe ich, neben Kay Westermann und Wilfried Hiller nämlich Komposition studiert und schreibe seither u.a als erster Gewandhaus-Komponist viele Konzertstücke, die Orchester, wie beispielsweise die Wiener und die Berliner Philharmoniker, das New York Philharmonic und das Orchestre de Paris nun in ihrem Konzertrepertoire haben.

2009 gab ich im Rahmen des 20-jährigen Jubiläum der Pariser Opéra Bastille mein Debut als Dirigent meines eigens mit meinem Kollegen Anselm Kiefer geschriebenen Musiktheaters „Am Anfang“. Seitdem mache ich alles drei, Klarinette spielen, komponieren, dirigieren - lässt sich schön vereinen - bin allerdings nur sehr selten zu Hause.

### Peter Sloterdijk

Ich bin Peter Sloterdijk. Am 26. Juni 1947 wurde ich als Sohn einer Deutschen und eines Niederländers geboren. Die Sprache, ihre unterschiedlichen Geschichten und Strukturen interessieren mich - und wenn man über Sprache nachdenkt, denkt man über Geschichte nach und wenn man über Geschichte nachdenkt, denkt man über die Menschen nach, warum sie das tun, was sie tun und ob sie das schon immer getan haben ... vieldenken, durchdenken, hinterfragen, Muster erstellen, wieder verwerfen, neudenken ... das ist meine Leidenschaft.

Diese konnte ich während meines Studiums der Philosophie, Geschichte und Germanistik von 1968 bis 1974 in München und an der Universität Hamburg in Gänze ausleben und den Dingen immer mehr auf den Grund gehen und Thesen darüber erstellen, wie z. B über den *Strukturalismus als poetische Hermeneutik*, mein erstes Meisterwerk, was mich zum Magister, zum Meister gemacht hat - versteht ihr: Wortherkunft. So fing das an mit dem professionellen Auseinandernehmen der Dinge.

Das setzte ich in den Jahren 1972/73 mit dem Essay über Michel Foucaults strukturelle Theorie der Geschichte sowie einer Studie mit dem Titel *Die Ökonomie der Sprachspiele. Zur Kritik der linguistischen Gegenstandskonstitution* fort. Im Jahre 1976 wurde ich von Professor Klaus Briegleb zum Thema *Literatur und Organisation von Lebenserfahrung. Gattungstheorie und Gattungsgeschichte der Autobiographie der Weimarer Republik 1918–1933* promoviert.

Zwischendrin brauchte ich eine Denkpause und ging 1978 für zwei Jahre in den Ashram von Bhagwan Shree Rajneesh (später Osho) im indischen Puna. Seitdem arbeite ich als freier Schriftsteller und ich denke sagen zu können, recht erfolgreich - die Denkpause vom Denken hat also neue und scheinbar sehr kluge Gedanken hervorgerufen, denn: Mein 1983 im Suhrkamp Verlag publizierte Buch *Kritik der zynischen Vernunft* zählt zu den meistverkauften philosophischen Büchern des 20. Jahrhunderts. Meine Gedanken auch live in Diskussion zu teilen, ist mir ein großes Anliegen, weshalb ich von 2001 bis 2015 Rektor der Staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe war.

## BABYLON | MATERIAL 7 | SZENENKARTEN

1. Szene (1. Bild, 3. Auftritt)

**Personen:** Tammu, Inanna

**Ort:** Am Fuß des Göttinnenstandbilds

**Requisiten:** Kräuter-Säckchen

Inanna Komm näher, junger Mann! Was siehst du mich so dringend an?  
Tammu Ach, schöne Herrin, spottet, wie Ihr wollt, über den Mann, der leise zu Euch betet! Doch wisst, Ihr redet von Euch selbst, wenn ihr von einem Dämon sprecht, der sich in meinem Innern eingerichtet.

Inanna Bist du ein Gastwirt, dass du Frauen in dir wohnen lässt?  
Tammu Ach, spottet weiter, wie es Euch beliebt.

Inanna Und wenn dein Gast ein Qualgeist wäre, den niemand ohne Schaden unter seinem Dach empfängt?  
Tammu Dass es ein guter Geist sei, das geben die Götter! Ist es nicht Liebe, was sich regt? Als eines Nachts die Weisen meines Volks redeten, sprach man von Eurer Göttin auch, der Meisterin der starken Heere, der Spenderin der Liebe, die immer siegt. Da wurde wenig Gutes über sie berichtet. Sie ist es, die in den Paaren das Verlangen weckt, für alle Zeit zusammen zu gehen, im selben Feuer brennend Jahr um Jahr.

Inanna Lass die Leute reden, geh deinen Weg. Wann sagen sie: "Wo du hingehst, dahin gehe auch ich. Und wo du bleibst, da bleibe ich auch. Denn dein Volk ist mein Volk, und dein Gott ist mein Gott. Und wo du stirbst, da sterbe ich auch, Und da will ich begraben sein. Denn wo du hingehst, dahin gehe auch ich, und wo du bleibst, da bleibe ich auch."

Beide Deine Wahrheit ist meine Wahrheit.  
Inanna Wo du hingehst, dahin gehe auch ich.  
Tammu Denn wo du bleibst, da bleibe ich auch.

Beide Wo du hingehst, dahin gehe ich auch. Denn dein/mein Volk ist mein/dein Volk, und dein/mein Gott ist mein/dein Gott.

Inanna Und wo du stirbst, da sterbe auch ich.  
Tammu Nein, an Sterben will ich nicht denken.

Inanna Nimm dieses Kraut, die ganze Wahrheit zeigt es dir. Es wird dir Träume bringen, die dich prüfen. Wenn du erwachst, schaust du den Dingen hier ins Herz. Was Liebe ist in Babylon, du wirst es wissen.

*Inanna reicht Tammu das Wahrheitskraut. Tammu nimmt es und steckt ein Bündel davon in den Mund. Tammu sinkt zu Boden.*

## 2. Szene (2. Bild)

**Personen:** Euphrat, Planetenseptett

**Ort:** Mesopotamien

**Requisiten:** langes blaues Tuch oder viele einzelne blaue, türkisfarbene, grüne Tücher

*Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:*

*Blitze kündigen das Unwetter an. Erste Sturmböen fegen über die Erde, Vorhänge blähen sich, Objekte fliegen durch die Luft. Von der linken Seite her treiben gärende Wolkenmassen auf die Zuschauer zu. In den Wolken flackern Blitze, von scharfem Knall begleitet. Ein von Kratern überzogener Meteor stürzt weißglühend dem Publikum entgegen. Eine Aschewolke steigt empor,*

Planetens-Septett      Zerstört sind die Stunden, der Tag ist aus den Fugen, verlassen hat der Mond die Bahn, die Götter kauern auf den Bergen. Nichts bleibt, was es war, nichts wird, was es gewesen. Alles verändert die Flut, alles zerstört der zornige Himmel. Arki abubu, ruhelos, arki abubu, ohne Halt, ruhelos die Menschen.

*Mit monströsem Krachen geht ein Asteroidenschauer nieder. Klingende Planeten turnen an Seilen in der Höhe und setzen Lichtkaskaden frei, wenn sie zusammenstoßen. Ein panisches Grollen setzt ein, das die Flut ankündigt. Auf einem erhöhten Sitz wird eine majestätische Frau hereingefahren. Ihr blaugrünes Kleid entrollt sich zu einem flussartigen breiten Strom.*

Euphrat                      Wen rufe ich an, um Zeugnis abzulegen? In wessen Namen soll ich Wahrheit sagen? Oh Himmel, warst du nicht früher unser Freund! Um uns warst du ausgebreitet wie ein Versprechen auf alle Zeit, das Licht und Atem jedem Leben gab.

Das Planetenseptett      Wer aber künftig zu dir aufschaut, wie soll er den Tag vergessen, als bitterer Tod von oben kam?

Der Euphrat                      Ach, Himmel, hättest du nur die Menschenkinder mit der Doppel-Axt erschlagen auf der Flucht! Hättest du mit einer Hungersnot die Sterblichen heimgesucht, wie sie seit alter Zeit es kennen! Der Pestgott hätte Leiden schicken müssen, sieben mal sieben.

Das Planetenseptett      Zu allen Plagen waren sie bereit, die Menschen Babylons, und wären keiner Prüfung ausgewichen.

*Der Sturm wird noch heftiger. Eine tsunamiantige hohe Welle rollt auf der hinteren Projektionswand an. Der Lärm schwillt an, bis an die Grenze des Erträglichen. Von jetzt an gehen ständig Meteoriten nieder, teils einzeln, teils in massiven Schauern. Wo sie einschlagen, entstehen Blitze und Explosionswolken. Das Orchester artikuliert die Katastrophe mit panischen Eruptionen.*

Der Euphrat                      Steinigen wolltest du die Erde, wie eine Sünderin auf wunden Knien. Den ersten Stein, du schleuderst ihn im Zorn, den zweiten wirfst du in Verbitterung, den dritten im flammenden Hass.

Das Planetenseptett      Den vierten, den fünften, den sechsten, den siebten, den achten, den neunten, den zehnten, den vierzigsten, den siebzigsten, den achtzigsten, den hundertsten mit verzerrter Miene, den tausendsten in Raserei.

Euphrat                      Du wolltest, Himmel, selbst die Hölle werden. Ich selber war nicht mehr ich selbst, ich war ein Meer, stürmisch rasend, und trug auf meinem aufgeblähten Rücken ertrunkenes Fleisch von allen Arten, die Marduk einst geschaffen. Schlimm war das Brausen, schlimm das Toben. Schlimmer war die Stille. Denn da nach sieben mal sieben Nächten die trockene Erde wieder einen Morgen sah, wie bist du, Himmel, selbst vor deiner Tat erschrocken!

Das Planetenseptett      Arki abubu... Ausgemordet ...Wehe der Welt nach der Flut. Wehe dem Leben.

#### 4. Szene (4. Bild, Szene 1)

**Personen:** Tammu, Ezechiel, Schreiber

**Ort:** An den Wassern von Babylon

**Requisiten:** Papierrolle, Feder, Menora

*Was bisher geschah: Tammu fühlte sich in Babylon zu der Priesterin Inanna hingezogen. Er fand Gefallen am Glauben an mehrere Götter und entfernte sich von seiner Seele. Inanna gab ihm einen Schlaftrunk und Tammu hatte einen Traum, in dem er die Sintflut des Euphrat und die Vernichtung allen Lebens erlebt hat.*

*Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:*

*Mehrere bärtige Männer stehen und sitzen um einen Tisch, zweifellos Gelehrte. Ein Schreiber steht am Pult. Eine kleine Menora deutet an, dass es sich um die Vorform einer Synagoge handelt.*

Ezechiel      Ruhe da drüben! Wir hören den Herrn! Heilige Schrift entsteht! Lies, Schreiber, vor, was jüngst der Herr uns offenbarte.

Schreiber      “Im Anfang schuf Gott den Himmel und die Erde. Die Erde war öde und leer, Finsternis lag über der Urflut, und der Geist Gottes schwebte ...

Ezechiel      Elender Dummkopf! Nicht diese Stelle!

Schreiber      (*senkt den Kopf, sucht*): Der Herr sah, wie groß die menschliche Bosheit auf Erden war. Es reute ihn, den Menschen gemacht zu haben. Der Herr sprach: “Ich will den Menschen, den ich geschaffen, vom Erdboden vertilgen.”

Tammu        Um Himmels willen! Der Gott unserer Väter solls gewesen sein, der Gott Abrahams, Isaacs und Jacobs, der vormals alles Leben hätte ausgelöscht?

Ezechiel      Aufs Wort gehorchen ihm die Elemente. Er winkt: die Berge stürzen nieder, er (*flüstert*) Meere wallen auf. Und wo er zürnt, vertilgt er, was ihm widersteht.

Tammu        O Schande über Israel. Was weißt du überhaupt von jener Flut? Was hast du denn gesehen von der großen Not, die damals über Adams Kinder kam?

Ezechiel      Der Herr, er hat uns geoffenbart. Nun steht’s geschrieben und ist heiliges Wort.

Tammu        Geschrieben stehts! Von Babels Büchern abgeschrieben! Prophet, Prophet!

Ezechiel      Wir sind es nicht, die unterscheiden. Den Unterschied macht nur der Herr. Er unterschied uns von den Völkern, und trennte unser Wort von ihrem. Jetzt endlich weiter! lies es vor! Bis wohin waren wir gekommen?

Schreiber      Wir hatten aufgehört beim Flug der Taube, die Noah aus der Arche 3mal steigen ließ.

Ezechiel      Und weiter, was steht da?

Schreiber      Du wolltest wohl von Noahs Dank berichten für seine und der Kreaturen Rettung. Als er bereit legt heilige Messer und zum Altar hin führt das bebende Opfer, seinen Sohn, da fielst du plötzlich bleich zu Boden und hören nicht, noch sehen konntest du.

Ezechiel      Nicht hören, nicht sehen, in Gottes schwerer, schwerer Nacht.

Schreiber      Wie also soll ich weiter schreiben? Was für ein Opfer führte Noah aus, als er das heilige Messer hob und als das Reisig brannte lichterloh?

Ezechiel      So schreib in Gottes Namen hin: “Noah nahm von allen reinen Tieren, und bracht’ die Gabe dar im Feuer. Der Herr aber roch den Wohlgeruch, den lieblichen, und sprach bei sich selbst: “Ich will nicht noch einmal die Erde verfluchen ...”

*Wie reagiert Tammu darauf, dass die Geschichtsschreibung offenbar beeinflusst wird? Wie reagiert der weise Ezechiel auf die Zwischenrufe Tammus?*

## 5. Szene (4. Bild, Szene 2)

**Personen:** Tammu, die Seele, Priesterkönig (Gefolge spontan besetzen)

**Ort:** An den Wassern von Babylon

**Requisiten:** stierköpfige Krone

*Was bisher geschah: Tammu fühlte sich in Babylon zu der Priesterin Inanna hingezogen. Er fand Gefallen am Glauben an mehrere Götter und entfernte sich von seiner Seele. Inanna gab ihm einen Schlaftrunk und Tammu hatte einen Traum, in dem er die Sintflut des Euphrat und die Vernichtung allen Lebens erlebt hat. Er ist dabei, als Ezechiel das Ereignis als Strafe des jüdischen Gottes Jahwe darstellt und will sich dagegen wehren.*

*Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:*

Priesterkönig *erscheint mit Gefolge* Tammu, Mann von Israel, Freund des Königs. Gesegnet seist du, Auserwählter! Zum Tempel werd' ich dich geleiten mit all den Ehren, die dem Heiligen gebühren. Umringt von Ehrfurcht unsres Volkes sollst du zum Turm geleitet werden, wo die Götter beim Fest als Gabe dich empfangen.

*Die Begleiter des Königs gehen zeremoniell auf Tammu zu und setzen ihm eine stierköpfige Krone auf den Kopf. Tammu sinkt nieder, von einer beklemmenden Ahnung ergriffen.*

Priesterkönig Der gute Hirte der Schwarzköpfigen bin ich. Ins Innere des Königs schau die Götter, was ihm das Liebste sei in dieser Stunde, darauf deuten sie und sagen: Gib es hin! (*innig zu Tammu*) Wie einen Sohn hab ich dich lieb gewonnen. Geh hin zu Marduks Tempel, wo die Erhöhung auf dich wartet!

Seele (*eilt auf Tammu zu*) Sie wollen dich ermorden! Was für ein Tag! Was für ein Schrecken! Gerettet, Tammu, schienst du mir, als ich dich glücklich, übergücklich wiedersah, gerettet für dein Volk – und auch für mich.

Tammu (*verwirrt*): Die Flut ist nie vorüber. Gerettet wovor? Was für ein Schrecken?  
Priesterkönig Wie einen Sohn hab ich dich lieb gewonnen. Geh hin zu Marduks Tempel, wo die Erhöhung auf dich wartet!

Seele Und nun in doppelter Gefahr, zweifach verloren. O wenn wir fliehen könnten! Doch wohin?

Tammu Die Flut ist nie vorüber, die Sterne zittern noch.  
*Die Begleiter des Priesterkönigs führen Tammu ab.*

Seele Zu ihm, dem Fremden, will ich Zuflucht nehmen.

Tammu Du ferner, unbekannter Gott, zeig uns den Weg hinaus!  
*(Man hört die Exiljuden ihren Gott „Jahwe“ anrufen.)*

Seele Du ferner, Unbekannter Gott, zeig uns den Weg hinaus, nach Jerusalem aus Babylon.

Tammu Die Flut ist nie vorüber, die Sterne beben noch, mit ihnen zittern wir.

Seele Er hätte fliegen sollen, mein Geliebter, zu einem Wunderflug jenseits von Mensch und Zeit.

Tammu Ich habe keinen eignen Willen mehr. Sie hätte fliegen sollen, meine Seele, zu einem Wunderflug jenseits von Mensch und Zeit.

*Was tut die Seele nach dieser Trennung? Wie verhält sich jetzt der Priesterkönig, der seinen Vertrauten opfern wird?*

## 6. Szene (6. Bild)

**Personen:** Inanna, Ereškigal (Tammu, kann spontan dazu geholt werden)

**Ort:** Thronszitz von Ereškigal auf dem Höllenberg, nackte Leichen an ypsilonförmigen Pfählen

**Requisiten:** Inannas Schmuck

*Was bisher geschah: Tammu fühlte sich in Babylon zu der Priesterin Inanna hingezogen. Er fand Gefallen am Glauben an mehrere Götter und entfernte sich von seiner Seele. Inanna verliebte sich in ihn und gab ihm einen Schlaftrunk. Tammu hatte einen Traum, in dem er die Sintflut des Euphrat und die Vernichtung allen Lebens erlebt hat. Der Priesterkönig hat ihn als Menschenopfer bestimmt und er starb zur Anbetung des babylonischen Stadtgottes Marduk.*

*Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:*

Inanna Schwester Tod, ich steh vor deiner Tür. Mach auf!

Ereškigal Schwester Wollust, wer hat dir gesagt, dass ich dich sehen will? Zur Hölle kann ich dich nicht schicken, aber zur Erde schick ich dich.

Inanna Schwester Tod, ich schlage dir die Türen ein, mach auf!

Ereškigal *(lethargisch)* Nun, wenn du's willst, so komm herab. Doch fass dich kurz, zehntausend Jahre bin ich der Rede ganz entwöhnt.

*Einschub: Der Weg zum Thron*

Inanna Müd, Schwester, müd bist du.

Ereškigal *(wie erstickt)* K-k-k-k-krf, t-t-t-p-p-mrdk, mrd-kr-k-mü. Müd muss ich sein! Ein übermüder Überherr! Nur ausgebrannt bin ich ein Gott.

Inanna Du bist, ach Schwester, müde nur, weil dir es in den Sinn nicht kam, von deinen Untertanen ohne Zahl von Zeit zu Zeit ans Leben einen umsonst zurückzugeben.

Ereškigal *(würgend)* Uuuaaa, mrdk, mrd, nannauhu ugu uru garra grr gmpf.

Inanna Mach eine Ausnahme, eine einzige nur, und du hast frischen Atem für 1000 Jahre.

Ereškigal *(brüllend)* Keine Ausnahme! Der Wahnsinn will den Tod verführen! Die Ausnahme! Die Pest besucht die Hölle! Der Wahnsinn den Tod!

Inanna Ach, Schwester Tod, sieh mich jetzt an! Warum bin ich zu dir gekommen? Ohne die Krone meiner Herrlichkeit, ohne das Schamtuch meines Leibes.

Ereškigal *(unsicher)* Was willst du, Schwester Wollust? Was suchst du hier bei mir?

Inanna Du weißt es wohl! Schwester, du weißt es.

Ereškigal Ich stehe fest, ich raste im Gesetz. Ich weiß von keinem Einzelnen.

Inanna Tammu gib zurück! Zu Unrecht ist er hier, unwürdigen Göttern geopfert.

Ereškigal Ich bin der Tod, weil ich die Regel bin. Niemand kehrt zurück.

Inanna Ich bin die Liebe, ich fordere das Wunder.

*Sie stehen einander Auge in Auge gegenüber, dann fällt Inanna wie tot zu Boden.*

Ereškigal *(schwankend)* Wahnsinn ist, Schwester, was du verlangst. Doch seltsam – Lust auf Wahnsinn hast du mir gemacht! Die Ausnahm, du sollst sie haben! Die Regel breche ich! Ich herrsche! So geht hinauf! Ich will ihn fünfzig Jahre nicht mehr sehn! *(Zu den Dienern)* Schickt Tammu zu den Toren!

*Inanna erhebt sich und geht auf ihn zu. Sie fasst ihn äußerst sacht bei der Hand.*

Ereškigal *(mahrend)* Gib acht, Schwester, gib acht! Das Frauenauge soll ihn nach oben tragen. Lässt es ihn los, fällt er im Nu zurück zu uns und kommt nicht wieder. *(Inanna und Tammu gehen den Torweg nach oben zurück. Inanna schreitet umsichtig rückwärts, die Augen weit geöffnet. Es ist, als zöge nur ihr Blick ihn in die Oberwelt hinauf.*

### **7. Szene (7. Bild) - Gespielte Erzählung: Der neue Regenbogen**

**Personen:** Älteste aus Babylon und das Planetenseptett stehen im Hintergrund; Seele, Tammu, Inanna und ein Kind auf der Szene

**Ort:** Am Fuß des Turms

**Requisiten:** Kranz aus Stundenblumen

**CD 3.2 | 22:16** (Chor vom Triumph der Liebe über den Tod)

Die Seele begrüßt Tammu, der aus dem Totenreich zurückgekehrt ist.

Sie setzt ihm einen Kranz aus „Stundenblumen“ auf, symbolisch für die neue Einteilung der Zeit.

*Musik ausblenden*

Tammu erinnert sich verwirrt an seinen Traum von der Sintflut.

Ein Kind fordert ihn auf, dem Priesterkönig zu vergeben. **CD 3.3 | 2:07 - ausblenden**

Es sagt: Der alte Regenbogen taugt nicht mehr. Ohnmächtig sind sie, Gott und Götter. Kein Gott hat die Flut bewirkt, und keiner darf versprechen, sie werde niemals wiederkehren.

Das Planeten-Septett ruft: Ihr Völker, lernt gefährlich leben. Baut Häuser, die schwimmen, baut Städte, die schweben.

Die Ältesten ergänzen: Das ist der neue Bund der Zeit. Die Woche bringt uns Form und Ruhe. Tag folgt auf Tag in festgefügter Reihe, still steigt die Sonne aus den Bergen sieben Mal, und sieben Abendsterne gehen auf, und wie die Stunden glänzen im Schrein des Tags, strahlen die Tage an Marduks Wochen-Kronen. Und alle Völker mögen nun in den Sieben heilsam wohnen. Ja, jeder Gott hat seinen Tag, und jeder Tag seinen Stern.

Inanna und Tammu begegnen sich und singen: Wo du hingehst, dahin gehe auch ich. Und wo du bleibst, da bleibe ich auch. Denn dein Volk ist mein Volk und dein Gott ist mein Gott. Denn wo du hingehst, dahin gehe auch ich. Und wo du bleibst, da bleibe ich auch.

**CD 3.3 | 4:06 - ausblenden**

Alle stimmen ein in den Gesang: Wo ihr hingehet, da wollen auch wir hingehen. Und wo ihr bleibt, da bleiben wir auch. Und was ihr leidet, das leiden wir auch.

**CD 3.3 | 4:51 - ausblenden**

Die Seele verabschiedet sich von Tammu und verwandelt sich in reines Licht. Sie fängt von innen her zu leuchten an, sie wird immer heller, sich gleichsam in eine Sonne verwandelnd – bis sie sich zuletzt völlig dematerialisiert hat und die ganze Bühne mit ihrer Aura erfüllt. **CD 3.3 | 6:26 - 7:00**

Inanna und Tammu begeben sich ins Innere eines wie von Hieronymus Bosch entworfenen Raumschiffs und fliegen davon. **CD 3.3 | 7:05 - ausblenden**

Der Turm stürzt mit Getöse zusammen. Blitze zucken über die Trümmerlandschaft.

### **3. Szene (3. Bild, Szene 1)**

**Personen:** Tammu, Inanna, Seele

**Ort:** In Tammus Haus

*Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:*

*Nachdem Inanna ihm ein Schlafkraut gegeben hat, erwacht Tammu aus einem schrecklichen Traum, in dem er die Sintflut des Euphrat erlebt hat. Die Seele will ihn behüten, aber er hört plötzlich die Stimme von Inanna. Sie lockt verführerisch und will ihn zum Neujahrsfest mitnehmen. Es ist eine Mischung aus Karneval und Vorbereitung des Opferfestes für den Stadgott Babylons, Marduk. Die Seele erkennt die Gefahr und will Tammu davon abhalten, zum Fest zu gehen.*

*Wie entscheidet sich Tammu? Was können Seele und Inanna tun, um ihn auf ihre Seite zu ziehen?*

## Sprech- und Singtexte für die Gespielte Erzählung

Kind

Der alte Regenbogen taugt nicht mehr. Ohnmächtig sind sie, Gott und Götter. Kein Gott hat die Flut bewirkt, und keiner darf versprechen, sie werde niemals wiederkehren.

Planeten-Septett

Ihr Völker, lernt gefährlich leben. Baut Häuser, die schwimmen, baut Städte, die schweben.

Die Ältesten

Das ist der neue Bund der Zeit. Die Woche bringt uns Form und Ruhe. Tag folgt auf Tag in fest gefügter Reihe, still steigt die Sonne aus den Bergen sieben Mal, und sieben Abendsterne gehen auf. Und wie die Stunden glänzen im Schrein des Tags, strahlen die Tage an Marduks Wochen-Kronen. Und alle Völker mögen nun in den Sieben heilsam wohnen. Ja, jeder Gott hat seinen Tag, und jeder Tag seinen Stern.

Inanna und Tammu

Wo du hingehst, dahin gehe auch ich. Und wo du bleibst, da bleibe ich auch. Denn dein Volk ist mein Volk und dein Gott ist mein Gott. Denn wo du hingehst, dahin gehe auch ich. Und wo du bleibst, da bleibe ich auch.

Chor

Wo ihr hingehet, da wollen auch wir hingehen. Und wo ihr bleibt, da bleiben wir auch. Und was ihr leidet, das leiden wir auch.



## BABYLON | MATERIAL 8 | NOTEN

Handwritten musical score for 'Babylon' in German. The score is written on four staves in treble clef with a 3/4 time signature. The lyrics are in German. Chords are indicated by letters above the notes. The lyrics are: 'Wo du hingehst dahin gehe auch ich, und wo du bleibst da bleibe ich auch. Dein Volk ist mein Volk und dein Gott ist mein Gott, denn wo du hingehst, dahin gehe auch ich und wo du bleibst da bleibe auch ich.'

## BABYLON | MATERIAL 9 | NOTEN

Jüdischer Chor: An den Wassern von Babel, da saßen wir und weinten, wenn wir an Zion dachten.  
(By the Waters of Babylon we lay down and wept for Isayem, we remember Isayem.)

Babylonischer Chor: Ninurta, Herr, du Gott aus Göttern, Glanz aus Glanz. Dein Zorn, Herr, ist die Sintflut. Dein Antlitz ist der Himmel. Deine Augenwimpern sind Sonnenstrahlen, Dein Kinn, Herr, ist Inannas Stern. Dein Gaumen ist die Wölbung des Himmels. Deine Zähne sind die göttliche Sieben, Deine Ohren sind Ea und Damkina. Dein Schädel ist Adad, deine Stirn ist Sala, dein Nacken ist Marduk, deine Kehle ist Sarpanitum, deine Brust ist Nabu, dein Oberschenkel Udgallu.

Handwritten musical score for 'Babylon' in English. The score is written on three staves in treble clef. The lyrics are in English. The lyrics are: 'By - - - the wa - - - ters, the wa - - - ters of Ba by lon we lay down and we- pt, and we- pt for l- say em. we re member, we re member, we re member l- say em.'

# LITERATUR

## 1. Über das Werk - Sekundärliteratur

Barbara Zuber, Siglinde Bruhn, Peter Sloterdijk u.a.: In: Jörg Widmann: Babylon. Programmheft der Bayerischen Staatsoper. München 2012.

Jan Assmann: Totale Religion. Wien 2016.

Wikipedia: Artikel zu zahlreichen Schlagworten, z. B.:

Babylon

Babylonisches Exil

Babylonische Religion

Babylon

Turmbau zu Babel

Sintflut

Jerusalemer Tempel

Reich Juda/Judäa

## 2. Unterrichtsmaterialien zur Szenischen Interpretation von Musiktheater

### *Schriftenreihe "Szenische Interpretation von Opern" im Lugert-Verlag:*

BRINKMANN, Rainer O.: »Die Hochzeit des Figaro«

BRINKMANN, Rainer O.; MEGNET, Katharina: »Die Dreigroschenoper«

BRINKMANN, Rainer O.; KOSUCH, Markus; STROH, Wolfgang Martin:  
Methodenkatalog der Szenischen Interpretation von Musiktheater

KOSUCH, Markus; STROH Wolfgang Martin: »West Side Story«

NEBHUTH, Ralf; STROH, Wolfgang Martin: »Carmen«

STROH, Wolfgang Martin: »Wozzeck«

### *Im Wißner-Verlag Augsburg:*

BRINKMANN, Rainer O.: Giacomo Puccini »La Bohème«. Szenische Interpretation von Musiktheater. In: Matthias Kruse (Hrsg.): Musiktheater. Beiträge zur Didaktik und Methodik. Bd. 1. Augsburg 2003.

### *Institut für Szenische Interpretation von Musik + Theater (ISIM)*

Eine umfangreiche Literaturliste zum Thema „Szenische Interpretation von Musik + Theater“ und zahlreiche Materialien zum Download finden sich auf der Website [www.isim-online.de](http://www.isim-online.de)