Muße und Erzählen in der Romania

Thomas Klinkert (Freiburg)

Sommersemester 2013

Mi 16 – 18 Uhr

Raum 1015

Erste Vorlesung (17.4.2013)

Einführung

1. Einführung

SFB: Muße. Konzepte, Räume, Figuren

Teilprojekt

Stillgestellte Zeit und Rückzugsräume des Erzählens. Muße und Autorschaft am Beispiel des autobiographischen Erzählmodells

Projektleiter: Thomas Klinkert, Dieter Martin

Mitarbeiter/innen: Georg Feitscher, Anna Sennefelder

Hilfskräfte: Eva Killy, Robin Proks, Mascha Weber

1. Einführung

„Die Familie ist ebenso wenig wie Männlichkeit eine biologische Tatsache oder eine gesellschaftlich festgelegte Institution, sondern eine kulturelle Erfindung, die sich erst nachträglich als naturgegeben oder gesellschaftlich notwendig ausgibt.“ (Anon.)

(zit. nach: Karl Eibl, *Animal Poeta*, Paderborn 2004, S. 9)

1. Einführung

„Ohne die 'biologischen Tatsachen' der geschlechtlichen Zeugung und der extrem langen Brutpflege des menschlichen Nachwuchses gäbe es keine 'sozialen Institutionen' zu deren Regelung; und ohne die Probleme, die daraus entstehen, gäbe es auch keine Literatur zum Thema.“

(Karl Eibl, *Animal Poeta*, Paderborn 2004, S .9)

1. Einführung

„Die Information: 'An jener Wasserstelle gibt es Schlangen [wie ich letztes Jahr festgestellt habe]', ist überlebenswichtig. Ich kann diese Information mit irgendeinem rhetorischen Starkton versehen, aber mnemotechnisch wie auch hinsichtlich der möglichen Informationsdichte besonders geeignet ist eine pointierte Geschichte, die erzählt, wie die Schlangen dorthin gekommen sind und wie man sich ihrer erwehrt. Denn sie informiert nicht nur, sondern tut das auch auf spannend-entspannende Weise, sie kann Anschlüsse zu anderen Geschichten und Informationen präparieren und sich vielleicht als Teil einer großen Erzählung etablieren. Geschichten mit solcher Informationsfunktion sind in vielfältiger Weise in Stammeskulturen aufgefunden worden und dürften auch einer wesentlichen Funktion des Erzählens bei unseren frühen Vorfahren entsprochen haben. Die Mythen der australischen Aborigines z.B. zählen Pfade und Wasserstellen über große Entfernungen auf; in Notzeiten kann man sich zu ihnen retten, auch wenn man noch nie dort war.“ (Eibl, S. 257)

1. Einführung

Funktionsmodus vs. Organisationsmodus (Lustmodus)

„Der Funktionsmodus betrifft die Ausübung der voll ausgebildeten Form einer Anpassung, also z.B. Sprechen, Fliegen, Riechen. Der Organisationsmodus ist eine proximat zweckfreie Betätigung der Anpassung, die jedoch einem ultimaten Zweck dient. Wenn der Vogel scheinbar grundlos die waghalsigsten Flugmanöver vollführt, dann erwirbt er damit im Organisationsmodus ein Können, das ihm im Funktionsmodus die Flucht vor einem Raubfeind oder das Fangen der Beute ermöglicht. Hierher gehört der ganze große Bereich des Spiels, der lustvollen Betätigung von Adaptationen ohne Bezug auf eine reale Zielhandlung.“ (Eibl, S. 280)

1. Einführung

„Dichtung kann nicht direkt aus der Biologie abgeleitet werden, sondern ist ein Emergenzphänomen einer bestimmten historischen Periode. Gleichwohl nutzt sie biologische, überzeitliche Dispositionen.“

(Eibl, S. 337 f.)

1. Einführung

„Mit Blick auf die Dispositionen allerdings kann man eine Vielzahl von Kontinuitätslinie[n] ziehen: Hervorgehoben sei hier die Linie vom Spiel der Tiere zu den epischen und dramatischen Formen der Poesie. Schon beim Spiel der Tiere werden die Verhaltensprogramme von ihren vitalen Handlungszwecken abgekoppelt. Gewiss stehen im Hintergrund sehr ernste 'ultimate' Überlebenszwecke. Kern der Spiele sind das Greifen der Beute, das Verfolgen eines Feindes und das Fliehen vor einem Feind, dazu der Rivalenkampf, ferner Bewegungsspiele und Spiele mit artspezifischem Verhalten (Anschleichen, Totschütteln usw.). Doch Verfolgen und Fliehen, Angreifen und Verteidigen können mit wechselnden Rollen ohne jede Endhandlung fortgesetzt werden, bis irgend etwas anderes interessant wird. Einzelne Verhaltensweisen sind aus ihren Funktionskreisen herauslösbar und stehen für freie Kombination zur Verfügung, vom Beutekampf-Spiel kann z.B. umgeschaltet werden auf Rivalenkampf-Spiel, von Flucht auf Verfolgung und wieder umgekehrt.“ (Eibl, S. 338)

1. Einführung

„Nicht viel anders ist es beim kindlichen Spiel der Menschen. Doch kommen hier weitere Elemente hinzu. Schon das Versteckspiel beruht auf kognitiven Leistungen, die man nicht bei allen Säugetieren voraussetzen kann. Wer sich versteckt, muss sich in den Suchenden hineinversetzen können. Schimpansen können das [...]. Wer Verstecken *spielt*, braucht dazu noch eine weitere Ebene, auf der eine Art Einverständnis, ein 'Pakt' mit dem 'Getäuschten' besteht; da sind wir schon im Theater! Noch weiter führt das Spielen von Rollen. Grundsätzlich ist zwar auch der Verfolger oder der Fliehende eine solche Rolle. Wenn der Verfolger aber als der 'große böse Wolf' erscheint und der Verfolgte als ein Geißlein, das sich im Uhrkasten versteckt, wenn Indianer und Trapper, Edelmenschen und Schurken aufeinander treffen, dann befinden wir uns in der Welt der Erzählungen – erzählter Handlungsgerüste, die den Mitspielern Rollen mit einer gewissen Gestaltungsfreiheit zuweisen, sei's nun das Gerüst von Räuber und Gendarm oder das der Commedia dell‘Arte. Damit aber ergibt sich eine sprunghafte Erweiterung möglicher Spielpartituren. Es steht nun grundsätzlich alles, was an Welt-Vergegenständlichung existiert, auch für die menschlichen Spiele zur Verfügung, wenn der Umgang damit in den Lustmodus gesetzt wird. Ein Großteil dessen, was in der literaturtheoretischen Tradition unter dem Namen der 'Mimesis' läuft, lässt sich als Vergegenständlichung einer Ereignisfolge im Lustmodus fassen.“ (Eibl, S. 338 f.)

1. Einführung

[Stress bedeutet die] „Fähigkeit, bei Gefahr bestimme Stoffe (namentlich Cortisol, Corticosteron, Adrenalin, Noradrenalin) an das Blut abzugeben, die die letzten Reserven mobilisieren. So werden Blutdruck und Atemfrequenz erhöht, der Herzschlag wird verstärkt, insgesamt wird die Skelettmuskulatur (die man zum Hauen und Rennen braucht) verstärkt durchblutet, Zuckerreserven aus Leber und körpereigenem Eiweiß werden verfügbar gemacht, die Gerinnungsfähigkeit des Blutes steigt an. Das bringt großen Überlebensvorteil.“

(Eibl, S. 311)

1. Einführung

„Wer die besseren Methoden zur Bewältigung von Dauerstress hat, hat via Immunsystem und sexuelle Aktivität einen direkten Überlebens- und Fortpflanzungsvorteil und wird seine Bewältigungsmethoden vermehrt weitergeben können. Fürs Überleben entscheidend ist also nicht nur die 'technische' Ausrüstung, sondern auch die psychische Bewältigungskapazität, die Fähigkeit zur Entspannung (Relaxation) in einem hervorgehobenen Sinn.“

(Eibl, S. 314)