

»Noch hab ich mich ins Freie nicht gekämpft«

Neue und virtuelle Mythen in der Populärkultur

Andreas Neider

Der alte Mythos: Einheit von Wissenschaft, Kunst und Religion

Der Titel »Neue Mythen«¹ impliziert, dass es auch alte Mythen gegeben hat. In der Tat waren sie bei allen Völkern verbreitet und über lange Zeiten wirksam, bis sie durch die Entwicklung des Denkens und die Entstehung eines wissenschaftlichen Bewusstseins verdrängt wurden. Spricht man also von »neuen Mythen«, dann wohl in dem Sinne, dass da etwas wiederkommt, was es früher schon einmal gegeben hat. Und es entsteht die Frage: Handelt es sich beim Auftreten neuer Mythen um einen Rückgriff, ein Zurückfallen in etwas Altes oder taucht da tatsächlich etwas Neues auf, das ganz spezifisch mit der Zeit, in der wir heute stehen, zu tun hat?

Um diese Frage zu klären, müssen wir zunächst noch einmal einen Schritt zurückgehen und uns fragen: Was verstehen wir überhaupt unter Mythos? Wir neigen heute dazu (auch deshalb, weil wir *noch* in einer Schriftkultur leben), den Mythos für etwas zu halten – ganz im Sinne der Wortbedeutung *Erzählung, Geschichte* –, was wir irgendwo aufgeschrieben nachlesen können. In diesem Sinne hat es den Mythos aber nie gegeben. Das, was wir in Büchern vor uns haben, ist eigentlich nur eine Abspiegelung, ein Überrest dessen, was der Mythos einmal gewesen ist. In dem Geschriebenen haben wir nur einen Teil eines viel größeren Gebildes, das man insgesamt als religiöse Geschichten bezeichnen könnte. Aber auch dabei können falsche Vorstellungen entstehen, denn der Mythos war gleichzeitig etwas, was wir heute »Theater« nennen würden, also auch ein Kunstwerk, etwas Ästhetisches: ein Drama mit einer festgelegten rituellen Abfolge. Diese Form des Mythos, wie man sie in den Mysterienspielen kannte, war gleichzeitig auch Ausdruck des sozialen Lebens. Ein Beispiel: der Mythos von Demeter, der Fruchtbarkeitsgöttin der alten Griechen, und Persephone, ihrer Tochter, der als Mysterienkult in Eleusis aufgeführt wurde.² Persephone wird von Hades, dem Gott der Unterwelt, entführt. Daraufhin weigert sich Demeter, weiterhin tätig zu sein, und versagt ihre Fruchtbarkeit. Deshalb wird mit Hades die Abmachung getroffen, dass Persephone nur einen Teil ihres Daseins in der Unterwelt zubringen muss und einen anderen Teil in der Oberwelt. Daraus ergab sich dann der Jahreslauf mit seinem Fruchtbarkeitszyklus von Frühling, Sommer, Herbst und Winter.

Man findet, wenn man sich einen solchen Mythos ansieht, also drei Elemente: zunächst

die Erzählung, den Inhalt, der mehr oder weniger auch Erklärung ist für das, was sich im Jahreslauf abspielt und die Lebensgrundlage der Menschen bildet. Darin kommen aber (zweitens) auch bestimmte Zeitpunkte von Ernte, von Aussaat und so weiter zum Ausdruck, also etwas, was wir heute als Agrarwissenschaft bezeichnen würden. Denn Wissenschaft im heutigen Sinne gab es noch nicht. Dieser Inhalt wurde drittens in Form eines Dramas künstlerisch dargestellt. Diese drei Komponenten, die wir heute losgelöst voneinander als Wissenschaft, Kunst und Religion haben, bildeten den Mythos.



Raub der Persephone. Musée des Beaux Arts, Brüssel

Eine »neue Mythologie«

Mit dem Beginn des wissenschaftlichen und philosophischen Denkens zerfiel diese Einheit ab dem 6. Jahrhundert v. Chr. Der Mythos verlor mehr und mehr an Bedeutung und hatte kaum noch Einfluss auf die Lebensgestaltung. Bis zum Ende des 18. Jahrhunderts entwickelte sich dieses wissenschaftlich-philosophische Denken zu einem gewissen Höhepunkt, der mit dem deutschen Idealismus und der Philosophie Hegels zusammenfällt. Merkwürdigerweise tritt dann 1795 im so genannten »Systemprogramm des deutschen Idealismus« durch Hegel selber die Forderung nach einer »neuen Mythologie« auf, und zwar genau in dem Sinne, dass das, was sich getrennt hatte, das Ästhetische, das Wissenschaftliche und das Religiöse, sich wieder vereinigen soll. Die Ideen sollen wieder ästhetisch, anschaulich werden, und das Volk soll daran Anteil haben. Denn an dem, was an Universitäten und in der Wissenschaft gelehrt wurde, daran hatte ja das Volk, jedenfalls bis in das 19. Jahrhundert herein, überhaupt keinen Anteil. Der alte Mythos war aber populär, er durchdrang das ganze Volk, und alle Volksschichten nahmen daran Anteil. In dieser Richtung zielt also das Programm von Hegel und Schelling, der daran beteiligt war, und der später eine »Philosophie der Mythologie« entwickelt hat.³

Der Ursprung des Menschen

Ende des 18. Jahrhunderts entsteht eine neue Anschauung über die Entwicklung des Menschen und der Natur. Es erhob sich die Frage: Wie sind eigentlich die Arten entstanden? – die Frage nach der Herkunft der unterschiedlichen Formen in der Natur. Charles Darwin

hat sein Buch über die Entstehung der Arten erst 1858/59 veröffentlicht. Die Idee einer natürlichen Evolution hatte aber bereits sein Großvater, Erasmus Darwin (1731-1802). Bis dahin hatte man die naive Vorstellung, die Natur sei in einem göttlichen Schöpfungsakt, wie es in der Bibel im Alten Testament beschrieben ist, einfach zu einem bestimmten Zeitpunkt als Ganzes geschaffen worden: eine Schöpfung aus dem Nichts anstelle einer Evolution. Erasmus Darwin war eine Art Universalgenie, etwa mit Leonardo da Vinci vergleichbar und in seiner universellen Denkungsart mit Goethe verwandt. Er formulierte den Evolutionsgedanken und die Entstehung der Arten bereits zwischen 1791 und 1802 in Form mehrerer umfangreicher hymnischer Gedichte. Zu seinem Umkreis zählten Dichter der englischen Romantik wie Coleridge und Godwin. Charles Darwin lieferte dann eigentlich nur noch die Beweise für eine Theorie, die es längst schon gab.⁴

Die Auseinandersetzung mit dem Bösen

Durch den im 19. Jahrhundert sich ausbreitenden Darwinismus fühlten sich die Menschen immer mehr als Götter, wie wenn die Schöpfung auf sie selber übergegangen wäre. Durch die industrielle Revolution wird die darwinistische Lehre, die ja letztlich darauf hinausläuft, dass der Stärkere überlebt, dass der Stärkere sich durchsetzt, auf die menschliche Gesellschaft übertragen: Wer am meisten Kapital anhäuft, der setzt sich durch, und die Schwächeren haben das Nachsehen. Diese Haltung tritt ihren globalen Siegeszug an, koloniale Reiche werden ausgebaut, Ressourcen geplündert, Menschen versklavt und ausgebeutet, und durch den technischen Fortschritt entsteht das Gefühl: Wir selber sind unserer Zukunft Schmied. Ein unheimlicher Fortschritts Glaube, eine Technologiebesessenheit tritt im Laufe dieses 19. Jahrhunderts auf. Goethe, Zeitgenosse Erasmus Darwins, sieht nun dieses Zeitalter heraufkommen und stellt in seinem »Faust«, besonders im zweiten Teil, den modernen Menschen dar, der an keinen göttlichen Ursprung der Schöpfung mehr glauben kann, der sich vielmehr selbst als Schöpfer empfindet.

In der Auseinandersetzung mit der neuen Anschauung über den Menschen und die Natur



*Faust und Mephisto (Dirk Heinrich und Peter Engels.
Foto: Simon Peter)*

sieht sich der moderne Mensch aber mit einer ihn ständig begleitenden Macht konfrontiert, die alle die jetzt neu entstehenden technischen Leistungen erst ermöglicht. Sie wird von Goethe als Mephistopheles bezeichnet und Faust als ständiger Begleiter an die Seite gestellt. Ihm gegenüber spricht sich der an sein Ende gekommene Faust im letzten Akt des zweiten Teils folgendermaßen aus:

»Noch hab ich mich ins Freie nicht gekämpft.
Könnst' ich Magie von meinem Pfad entfernen,
Die Zaubersprüche ganz und gar verlernen,
Stünd' ich, Natur, vor dir ein Mann allein,
Da wär's der Mühe wert, ein Mensch zu sein.«

»Noch hab ich mich ins Freie nicht gekämpft« – das heißt, Faust ist immer noch darauf angewiesen, dass Mephisto ihm bei allem, was er tun möchte, behilflich ist, ohne dessen magische Kräfte kommt er nicht aus. Er ist zwar darauf aus, sich von ihnen zu befreien, aber es gelingt ihm nicht. Die Auseinandersetzung mit dem Bösen wird in Goethes Sicht so zum zentralen Motiv des modernen Menschen.

Science-Fiction und Fantasy

Parallel zu Goethes »Faust« und im unmittelbaren Umfeld von Erasmus Darwin entsteht in der Auseinandersetzung mit der Frage nach dem Menschenbild nun eine ganz neue Form der Literatur, die so genannte Science-Fiction-Literatur. Der erste Science-Fiction-Roman, der mit den darwinistischen Anschauungen über den Menschen tatsächlich umgeht, ist *Frankenstein* (1818) von Mary Shelley (1797-1851), deren Vater William Godwin (1756-1836) noch mit Erasmus Darwin bekannt war und der aus dem Kreis der englischen Romantik stammte. Mary Shelley beschreibt die Erschaffung eines künstlichen Menschen und ist bemüht, mit den wissenschaftlichen Anschauungen ihrer Zeit in



Boris Karloff als Frankensteins Monster in dem gleichnamigen Film von 1931

Übereinstimmung zu sein. Dadurch definiert sich dann auch die Science-Fiction-Literatur, indem sie versucht, wissenschaftlich haltbar zu sein, gleichzeitig aber Ideen bildet, wie die Menschheit sich in Zukunft weiterentwickeln könnte, wobei dann die Auseinandersetzung mit den Kräften des Bösen eine zentrale Rolle spielt.

»Science-Fiction ist die Suche nach einer Definition des Menschen und seiner Stellung im Universum, die für unseren fortgeschrittenen, aber verunsicherten Stand des Wissens bestehen kann, und sie wird charakteristischerweise im romantischen oder nachromantischen Stil geschrieben.« So lautet die Definition der Science-Fiction in einem der maßgeblichen Handbücher dieser Literaturgattung.⁵ Die Definition des Menschen und seiner Stellung im Universum, das ist eigentlich die Grundfrage, auch im Hinblick auf die Zukunft, wie sich der Mensch weiterentwickeln könnte. In dem Maße, wie der als göttlich-geistig angenommene Ursprung des Menschen unter der Last des Darwinismus als »Märchen« immer mehr verschwand und niemand sich mehr vom wissenschaftlichen Standpunkt her auf diese Schöpfungsgeschichte berufen konnte, in dem Maße wurde die Evolution auf eine rein materielle Ebene verlagert. Mit dem Technik- und Fortschrittsglauben entstehen in der Science-Fiction-Literatur »Neue Mythen«. Es werden mit Hilfe von Raumschiffen der Weltraum und andere Galaxien erobert, oder es werden künstliche Wesen, künstliche Menschen bis hin zu Robotern erschaffen, die auf der einen Seite menschliche Züge tragen, kluge Gedanken entwickeln und dem Menschen eine Art Ratgeber werden, auf der anderen Seite sind es aber doch keine echten Menschen. Die Frage nach dem Unterschied zwischen Mensch und Maschine wirft die Science-Fiction-Literatur in der Mitte des 20. Jahrhunderts, etwa in den Büchern eines Isaac Asimov oder eines Philipp K. Dick auf.⁶

»Neue Mythen« kennzeichnen sich dadurch, dass sie das in einer technologisch beherrschten Welt verloren gegangene Menschen- und Weltverständnis, das in den alten Mythen enthalten war, wiederzugewinnen versuchen. Sie unterscheiden sich insofern von den alten Mythen, als sie mit dem Bewusstsein des naturwissenschaftlich geprägten Menschen rechnen.

Die Entwicklung gipfelt – historisch betrachtet – in einer kriegerischen Auseinandersetzung. Die Großmächte des 19. Jahrhunderts hatten sich militärisch so weit aufgerüstet, dass sie konsequent auf den Ersten Weltkrieg zusteuerten, der nicht nur unzählige Menschenleben kostete, sondern zu einer furchtbaren Desillusionierung und dem Zusammenbruch einer »heilen Welt« führte. In dieser Zeit entsteht die so genannte »Fantasy-Literatur«, die man ebenfalls als »neue Mythologie« bezeichnen kann. Der berühmteste und heute am meisten gelesene Autor, J.R.R. Tolkien (1892-1973), der Vater der Fantasy-Literatur, war von der Katastrophe dieses Krieges tief getroffen und begann daraufhin sein großes Werk, an dessen Ende »der Herr der Ringe« steht, zu schreiben, das eine vollständige, in sich geschlossene mythologische Welt umschließt. Viele Leser meinten, der Kampf des Guten gegen das Böse im »Herrn der Ringe« sei der Kampf Englands mit Hitler-Deutschland. Für Tolkien war es aber der Zusammenbruch jener heilen Welt der englischen Midlands, der Welt seiner Kindheit, und dann der Ausbruch des Ersten Weltkrieges, durch den er bis auf einen einzigen Freund sämtliche Kameraden verlor. Er erlebte diesen Krieg so, wie das auch im »Herrn der Ringe« beschrieben wird, als einen

Krieg, in dem bis auf den letzten Freund gekämpft werden musste. Dieses Erlebnis der Bedrohung und Zerstörung der Welt durch die Macht der Technik und des Materialismus führte zur Erschaffung einer eigenständigen mystischen Welt, der Geschichte von »Mittelerde«.

Im Gegensatz zur Science-Fiction-Literatur, die in die Zukunft blickt, geht der Blick der Fantasy-Literatur in die Vergangenheit, in eine frühere Welt, in ein »Goldenes Zeitalter« zurück, in dem noch alles in Ordnung war.⁷ In der Welt der Hobbits gibt es noch keine Fabriken und Maschinen. All das wird dem Reich des Bösen zugeschrieben, in dem die Widersacher ihre brachialen Kriegsgeräte schmieden und entseelte Soldatenbestien züchten. Das Gute dagegen, die Welt der Hobbits und des »Auenlandes«, die Welt der Elben, der Vorfahren der Menschen, trägt in weiten Zügen den Charakter des vorindustriellen Zeitalters. Diese, wenn man so will, »ökologische« Botschaft Tolkiens war es auch, die den »Herrn der Ringe« in der Zeit des Aufbruchs der ökologischen Bewegung im Amerika der 60er Jahre zu einem Kultbuch werden ließ.



*Abb. 4: Elben statt Affen –
Tolkiens Gegenwelt zu Darwin
(aus Peter Jacksons Film
»Der Herr der Ringe – Die Gefährten«)*

Die Virtualität der neuen Mythen

Ihre eigentliche Wirksamkeit gewinnt diese Art der Literatur aber erst mit dem Ende des 20. Jahrhunderts durch das Medium des Films, insbesondere des computeranimierten Films. Als Literatur im eigentlichen Sinne wurden Fantasy und Science-Fiction nie wirklich ernst genommen, und ihre Popularität steht geradezu im Gegensatz zu ihrer Beachtung in den Literaturlexika oder literaturwissenschaftlichen Seminaren. Insbesondere durch die computeranimierten Effekte werden die fantastischen Welten der Fantasy und Science-Fiction visualisierbar.

Dabei wird aber auch ein Hauptunterschied von neuen und alten Mythen erkennbar, und das ist ihre Virtualität. Auch wenn es der Filmindustrie gelingt, einen Film-Start weltweit zu einem Ereignis zu machen, das in einer gewissen Weise dem gleichkommt, was in den alten Mythen in ritueller Weise zelebriert wurde –, es bleibt ein virtuelles Schauspiel und hat letztlich keine wirklich in die sozialen Zusammenhänge eingreifende Kraft, wie sie dem alten Mythos innewohnt. Die Virtualität wird dadurch noch gesteigert, dass die

meisten Filme auch als Computerspiele vermarktet werden, in denen der Zuschauer zum Akteur wird und in die Handlung eingreifen kann.

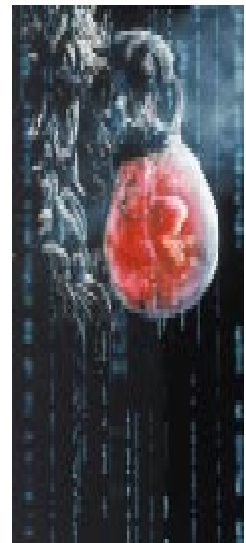
Eine weitere Steigerung der Virtualität mystischer Inhalte erfährt man in dem dreiteiligen Film »The Matrix«, der zwischen 1998 und 2003 in die Kinos kam. Hier hat man alle Komponenten der Neuen Mythen vereint:

- 1) Die Frage nach dem Wesen des Menschen und seiner zukünftigen Entwicklung;
- 2) die Auseinandersetzung mit dem Bösen und
- 3) die Virtualität des menschlichen Daseins.

Besonders die dritte Komponente macht das Einzigartige dieser Filmtrilogie aus. Inwiefern leben wir eigentlich, je weiter wir uns technologisch entwickeln, nur noch in einer illusionären Welt? In »The Matrix« ist die gesamte so genannte Realität eine Simulation, die von gewaltigen Maschinen erzeugt und den Menschen infiltriert wird. Ein Computerhacker, der sich in dieser »Matrix« befindet, Neo, erwacht oder wird in gewisser Weise erweckt und aus der Simulation herausgerissen. Da gibt es dann eine Szene, die ein altes mystisches Motiv aufgreift, das in Platons Höhlengleichnis beschrieben wird: der Mensch, der angekettet auf eine Wand starrt, auf der die Schattenbilder der Welt projiziert werden, während sich die eigentliche Realität unsichtbar hinter seinem Rücken abspielt. Genau diese Szene findet sich in »The Matrix«: Neo wird aus der Simulation herausgerissen, die Stöpsel, durch die er mit der Maschinenwelt verkabelt ist, werden entfernt, und er erwacht und merkt entsetzt, dass er bisher in einer Scheinwelt lebte. Er gerät dann an Terroristen, die versuchen, die Maschinenherrschaft über die Erde zu beseitigen.

Hier wird Virtualität, die ja der Film selbst als Medium an sich hat und die insbesondere die Welt der Neuen Mythen auszeichnet, im Film selbst thematisiert. Diese Art der Science-Fiction, in der die suggestive Wirkung und die Macht der Technik mit ihren eigenen Mitteln überwunden werden soll, wurde zuerst in den 80er Jahren unter dem Namen »Cyberpunk« bekannt.⁸ Viele Fans dieses ersten Matrix-Filmes waren enttäuscht, als im dritten und letzten Teil dann deutlich wurde, dass der Versuch, die Matrix zu Fall zu bringen und in einer »höheren Wirklichkeit« zu erwachen, am Ende doch scheitert. Neo besiegt zwar das Böse, nicht aber die Matrix selbst. Es bleibt alles beim Alten, und eine »ewige Wiederkehr des Gleichen«, wie sie aus der indischen Mythologie bekannt ist, zeichnet sich ab.

Damit stellt sich aber auch die Frage nach dem individuellen Umgang mit dieser Art von Mythen, wenn sie am Ende doch nur eine virtuelle Realität darstellen, aus der es kein Entrinnen gibt.



Suche nach dem individualisierten Mythos

Menschen werden von Maschinen gezüchtet. (Aus dem Film »The Matrix«)

Der alte Mythos hatte eine kollektive Funktion, die auch dem damaligen Bewusstsein der Menschen entsprach, die sich mehr als Gruppe denn als Individuen erlebten. Nicht der Einzelne, sondern die Gruppe definierte ihr Selbstverständnis über den Mythos. Will man aber einen Rückfall in alte kollektive Verhaltensformen vermeiden, müsste sich der Einzelne dem Phänomen der neuen, virtuellen Mythen kritisch gegenüberstellen. Vielleicht besteht die Aufgabe des Einzelnen darin – und das wäre heute auch eine pädagogische Fragestellung –, für sich selbst ein solches Element zu suchen, das diesen mystischen Charakter, das heißt ein auf ein neues Menschenverständnis hinzielendes Bild, in sich trägt und das man dann als individuellen Mythos bezeichnen könnte.

»Noch hab ich mich ins Freie nicht gekämpft«, dieses Motiv des »Faust« trägt jeder junge Mensch der Gegenwart in sich. Und die Frage, die in »Matrix« aufgeworfen wird, ist wohl ihre aktualisierte Form: Kann ich als Einzelner der Übermacht der von Maschinen gesteuerten Virtualität dieser Welt etwas Reales entgegensetzen?

Rudolf Steiner bringt dieses Motiv, das ja die Auseinandersetzung mit dem Bösen in sich trägt, in seinem »Pädagogischen Jugendkurs« in das Bild des Drachenkampfes.⁹

Die pädagogische Aufgabe im Umgang mit der heutigen Jugend könnte nun darin bestehen, dass man es ihr ermöglicht, diesen Kampf auf individueller Ebene wiederzufinden, sich selbst darin erkennen zu lernen und dieses Motiv für den eigenen Lebensweg fruchtbar zu machen, d.h. in sich die Gegenkräfte zu entwickeln, mit denen der Drache tatsächlich und nicht nur virtuell besiegt werden kann.

Zum Autor: Andreas Neider, geb.1958 in Berlin. Studium der Philosophie, Ethnologie, Geschichte und Politologie. Seit 1984 in Stuttgart tätig, zunächst als Lektor, ab 1991 als Verlagsleiter im Verlag



links: Platons Höhle – Neo wird aus der Matrix gerissen

rechts: Drachenkampf – die letzte Schlacht im »Herrn der Ringe« (Zeichnung: John

Freies Geistesleben. Seit 2002 selbstständig mit der Agentur »Von Mensch zu Mensch« im Verlagswesen und der Kulturarbeit der Anthroposophischen Gesellschaft tätig. Veranstalter von pädagogischen Kongressen und Forschungstätigkeit zum Thema »Neue Mythen«. E-Mail: aneider@gmx.de

Anmerkungen:

- 1 Bei diesem Beitrag handelt es sich um die überarbeitete Fassung eines Vortrages, den der Autor während der Waldorf-Aktionswoche im Herbst 2004 in Stuttgart gehalten hat. Er gibt einen skizzenhaften Einblick in das Forschungsprojekt »Neue Mythen«, mit dem der Autor von der Pädagogischen Forschungsstelle beim Bund der Freien Waldorfschulen beauftragt worden ist.
- 2 Vgl. dtv-Lexikon der Antike, Religion, Mythologie Band 2, Stichwort »Mysterien«, München 1976
- 3 Vgl. dazu: Mythologie der Vernunft. Hegels ältestes Systemprogramm des deutschen Idealismus, hrsg. v. C. Jamme und H. Schneider, Frankfurt/M. 1984
- 4 Zu Erasmus Darwin vgl. Desmond King-Hele: Erasmus Darwin, New York 1963
- 5 Vgl. dazu: Brian W. Aldiss: Der Millionen-Jahre-Traum. Die Geschichte der Science-Fiction, Bergisch-Gladbach 1980
- 6 Vgl. etwa I. Asimovs: Meine Freunde die Roboter, München 2002, oder Philip K. Dicks: Blade Runner, München 2004
- 7 Zum Unterschied von Science-Fiction und Fantasy vgl. D. Brin: Morgen ist vielleicht alles anders, in: Das Geheimnis der Matrix, hrsg. v. K. Haber, München 2003
- 8 Begründet wurde der Cyberpunk durch den Roman »Neuromancer« von William Gibson. Seine jüngste Fortsetzung findet er in der Tetralogie »Otherland« von Tad Williams.
- 9 Vgl. Rudolf Steiner: Geistige Wirkenskräfte im Zusammenleben von alter und junger Generation. Pädagogischer Jugendkurs, Vortrag vom 15. Oktober 1922, GA 217, Dornach 1988; Tb 675

