

© matthias mala - alle rechte vorbehalten

## Quintessenz

ein Lauthörspiel von Matthias Mala

## **Einleitende Bemerkung**

Dies ist ein Stück, das auf der Symbolik der Numerologie fußt. Die Zahlen Eins bis Vier, Zeichen archetypischer Charaktere und Schöpfungsbilder, treten aus dem Ominösen als numinose Ideen in den wahrnehmbaren Raum und streben entelechisch der schöpferischen Vollendung in der Quintessenz, der Fünf, zu; was freilich Ideal bleibt. Dafür finden sie jedoch zu einer sich erhaltenden Ordnung, indem sie im Wettstreit um Primate das Maß möglicher Unordnung ausloten.

Der gedankliche, numerologische und metaphysische Hintergrund des Stücks wurde als Anhang zum Skript als Vorlage zum redaktionellen Programmtext skizziert.

## **Stimmen:**

**sphärische Stimme:** dazu eine männliche und weibliche Stimme überlagern

**Kinderstimme:** etwas kratzig mit Obertönen

Stimme **M1** ist Eins, männlich alt

Stimme **W1** ist Zwei, weiblich alt

Stimme **M2** ist Drei, männlich jung

Stimme **W2** ist Vier, weiblich jung

**Pausen:** Die Pausenzeichen **(1P)** und **(2P)** beziehen sich auf das Tempo mit dem die einzelnen Zahlen gesprochen werden. **1P** entspricht der Länge einer Zahl, **2P** dementsprechend der doppelten Länge. Das Zeichen ' zeigt eine kurze Pause an.

## **Weitere Anmerkungen zum Vortrag und Manuskript:**

Bei der Betonung der im Hauptteil aufgeführten Zahlen sollten sich die Sprecher der männlichen und weiblichen Zahlen bewußt sein. Eins und Drei sind demnach männliche Zahlen. Zwei und Vier sind entsprechend weibliche Zahlen.

Fett gedruckte Zahlen sind mit starker Betonung zu sprechen.

Um Punkte verlängerte Endungen sind zu dehnen.

Zeilen die übereinander beziehungsweise im Wechsel gesprochen werden sind typografisch entsprechend ersichtlich gegliedert.

Zahlen ohne Komma werden rasch aufeinanderfolgend gesprochen.

Soweit bei einzelnen Passagen kein Schallraum angegeben ist, soll der Text aus einer neutralen Umgebung (flat) heraus klingen.

## Quintessenz

### Prolog

#### **1. sphärische Stimme:**

Die Welt ist Zahl. Beschreibbar und unermeßlich.

#### **2. Kinderstimme:**

Ein mal eins ist eins. Eins durch eins bleibt eins. Eins ist der liebe Gott. Eins bin ich. Eins bist du. Eins ist allein.

Eins und eins macht zwei. Zwei ist eins zuviel. Zwei heißt Zweisamkeit und Zwietracht. Zwei ist die Erde. Zwei sind wir.

Eins und zwei macht drei. Drei ist das Neue. Drei macht Eins und Zwei rund. Dreieinig ist der Allmächtige. Drei ist der Mann. Aller guten Dinge sind drei.

Zwei mal zwei ist vier. Vier Seiten hat das Quadrat. Vier Ecken hat die Welt. Vier ist die vollendete Ordnung. Vier ist die Frau. Vier ist Harmonie.

Zwei und drei ist fünf. Fünf ist Mutter Erde und Gottvater. Fünzfahl sind die Elemente: Erde, Wasser, Feuer, Luft und Äther. Fünf ist des Menschen Seele. Fünf ist Geist.

Vorstellung

3. (normale Stimmlage)

**M1:** Eins (**2P**)

**W1:** Zwei (**2P**)

**M2:** Drei (**2P**)

**W2:** Vier (**2P**)

4. (schnell)

**M1:** Eins zwei drei vier '

**W1:** Eins zwei drei vier '

**M2:** Eins zwei drei vier '

**W2:** Eins zwei drei vier

*Raumrauschen*

Spiel

5. *weiter Raum mit Nachhall*

**M1:** Eins (**1P**)

**W1:** Zwei (**1P**)

6. *enger Raum*

**M1:** Eins

**W1:** Zwei

**M1:** Eins, Zwei

**W1:** Zwei, Eins

7. *weiter Raum*

**M1:** Zwei

**W1:** (*korrigierend*) Eins

**M1:** (*korrigierend*) Zwei

**W1:** Zwei

**M1:** Eins

8.

**M1:** (*sehr nah*) Eins

*enger Raum*

**W1:** Eins

**M1:** (*heftig korrigierend*) Zwei

**W1:** ZweiZweiZweiZwei **Eins**

9. *weiter Raum mit Nachhall*

**M1:** Ei-ns      Ei....ns..

**W1:**      Zwei....Zwei....

10.

**M1:** Eins (**1P**) Zwei

**W1:**      Eins (**1P**) Zwei

**M1:** **Eins** (**1P**) Zwei (**1P**) Eins (**1P**) Zwei (**1P**) Eins

**W1:**      Zwei (**1P**) Eins (**1P**) Zwei (**1P**) Eins (**1P**) **Zwei**

11. *weiter Raum mit Nachhall*

**M2:** Drei (2 P) Drei

12. *enger Raum, (Dehnung 2P lang)*

**M1:** Eins...

**W1:**      Zwei...

13. *weiter Raum mit Nachhall*

**M1:** Eins

**W1:** Zwei...

14.

*weiter Raum*

**M2:** Drei...

*sehr enger Raum, harter Ton*

**W1:** Zwei

**M1:** Eins

**M2:** Drei '

15. *(sehr nah)*

**M2:** Eins, Zwei, Drei,

*im 3/4 Takt, sich allmählich entfernend*

**M2:** Eins ZweiDrei, Zwei DreiEins, Drei ZweiEins, Drei DreiDrei

16.

**W1:** Eins (**1P**) Zwei (**1P**) Drei??

**M1:** Eins, Zwei, Drei!!!



17.

*enger Raum*

**M2:** Drei (**2P**) Eins, Zwei, **Drei** (*hart*)

*weiter Raum*

**W2:** (*schwach*) Vier

**M2:** Eins, Zwei, **Drei**

*weiter Raum mit Nachhall*

**W2:** Vier (**2P**)

18. *Aus weitem Raum sich verengend*

**W2:** Vie...rrrr

**M2:** Drrrrei...

*(beide hauchend)*

**W2:** Drei

**M2:** Vier

19.

*weiter Raum*

**M1:** (*im Stakkato*) Eins, Zwei, Drei, Vier

*enger Raum, (alle sich meldend)*

**W2:** Vier

**M2:** Drei

**W1:** Zwei

**M1:** Eins

20.

**M2:** Eins (**1P**) Zwei (**1P**) Drei (**1P**) Vier

*(nachfolgende drei Zeilen im 2/4 Takt)*

**W2:** Eins, Zwei, Drei, Vier (**1P**) Vier, Zwei, Zwei, Vier

**W1:** Zwei, Zwei, Vier, Vier (**1P**) Zwei, Zwei, Zwei, Zwei

**W2:** Vier, Vier, Zwei, Zwei (**1P**) Vier, Vier, Vier, Vier

21.

*weiter Raum*

**M1:** *(laut rufend)* Drei...

**M2:** *(fragend)* Eins

*enger Raum*

**M1:** *(im 2/4 Takt)* Eins, Drei. Eins, Drei. Eins, Drei. Eins,  
Drei. (**1P**, Wechsel in 4/4) Eins, Eins, Eins, Eins

**M2:** *(3/4 Takt Marsch)* Eins, Drei, Vier. Eins, Drei, Vier.  
Eins, Drei, Vier. Drei, Drei, Drei. Drei, Drei, Drei.

22.

**W2:** Eins (**1P**) Zwei (**1P**) Drei (**1P**) Vier (**1P**) Eins (**1P**) Zwei  
(**1P**) Drei (**1P**) **Vier**

**W1:** Eins**Zwei**Drei**Vier**

**W2:** Eins**Zwei**Drei**Vier**

**W1:** **Zwei**, Eins, **Vier**, Drei (**1P**)

**W2:** Vier, Zwei

23. enger Raum

**M1:** Eins, Zwei, Drei, Vier

**W2:** VierDreiZweiEins

24. weiter Raum

**W1:** Zwei (**1P**) **Zwei**

**W2:** **Vier**

*Raumrauschen*

25.

**M1:** Eins (**1P**) Eins

**W1:** Zwei

**W2:** Vier

**M1:** (*im Stakkato*) Eins, Eins, Eins

*weiter Raum mit Nachhall*

**M2:** Drei

**26.**

**W2:** Vier

**M2:** Drei, Vier, Zwei, Eins

**W1:** Eins Zwei Drei Vier

*weiter Raum mit Nachhall*

**M1:** (*tief*) Eins (**2P**)

**27. Enger Raum**

*(Geschnatter, Zeilen wenigstens dreimal wiederholen)*

**W1:** EinsZweiDreiVier, EinsZweiDreiVier, usw.

**M2:** DreiVierZweiEins, DreiVierZweiEins, usw.

**W2:** VierDreiZweiEins, VierDreiZweiEins, usw.

*weiter Raum*

**M1:** (*am Ende das Geschnatter übertönend, mit Vier Stille*)

Eins Zwei Drei Vier (**2P**)

**28.**

**M1:** Eins (**1P**) Zwei (**1P**) Drei (**1P**) Vier

**W1:** Zwei (**1P**) Drei (**1P**) Vier (**1P**) Eins

**M2:** Drei (**1P**) Vier (**1P**) Zwei (**1P**) Eins

**W2:** Vier (**1P**) Eins (**1P**) Zwei (**1P**) Drei

**29.**

*enger Raum*

**M1:** Eins, Zwei, Drei, Vier

*weiter Raum*

**W2:** Eins (**1P**) Zwei (**1P**) Drei (**1P**) Vier (**1P**)

**30. sphärische Stimme** (*flüsternd*): Sagt fünf.

**31.**

**Alle:** Eins, Zwei, Drei, Vier

*enger Raum mit hartem Nachhall. Zeilen dreimal wiederholen.*

*(Das dritte Vier von W2 wird gellend ausgestoßen und der Laut solange gehalten, bis er über den letzten Ton von W1 für einen Wimpernschlag hinaus klingt.)*

**M1:** Eins, Zwei, Drei, Vier. usw.

**W2:** Eins, Zwei, Drei, Vier. usw.

**M2:** Eins, Zwei, Drei, Vier. usw.

**W1:** Eins, Zwei, Drei, Vier. usw.

**32. sphärische Stimme:** (*einladend*) Sagt fünf.

**33.** *Weiter Raum mit Nachhall, Kinderlachen im Hintergrund.*

**M1:** Eins '

**W1:** Zwei '

**M2:** Drei '

**W2:** Vier (*Pause, solange wie Text von M1 bis W2*)

**34. Kinderstimme:** Eins, Zwei, Drei, Vier, **Fünf**. (*die Fünf breit sprechen*)

*Raumrauschen*

**35. sphärische Stimme:**

Im Anfang war Null. Null ward Nichts und Alles. Aus Null trat Eins. Eins war Zahl, in sich und unerkant. Also ward aus ihm Zweien. Eins und Zwei.

Beides sah in sich das andere und erkannte sich in ihm. Hierdurch wußte, was einst eins war, um seine Trennung wie um seine Vielheit. Also fügte sich aus ihm Drei.

Drei war weder Eins noch Zwei, auch wenn beides in ihm war, war es gleichwohl in sich Erstes der Vielheit. Also gesellte sich zu Drei Vier.

Vier war Vieles. In ihm war neben Eins, Zwei und Drei auch jenes Mehr, das es zum Vielen erhob. Und so ward Vier zum Rahmen der Fülle für Eins, Zwei und Drei. Also war das Mehr in Vier Zweck, dem Fünf gegenübertrat.

Fünf war das Weitere, das Viele im Vielen, der Fuß des Unendlichen. In ihm war Mehr ohne Zweck. Es war jenes Alles, das in seiner Unbegrenztheit so viel wog wie Nichts. Es war die Ahnung ursprungslosen Anfangs aus dem heraus es kein Enden gab. Es war die Ahnung von Null, jener Leere und Fülle, aus der herausgetreten war, was sich fortan in Ewigkeit häufte. Und so ward Fünf der Vierheit zur Quintessenz, die ihr den zeitlosen Anfang entgegenhob.

Mit Fünf aber trat das unendlich Viele hinzu, als noch unerkannte Idee, doch begründend als Form der Form. Und in jedem diesen unendlichen Vielen wehte jenes zweckfreie Mehr fort als Hauch uranfänglicher Ewigkeit gewandelt zu zeitloser Weite.

## **Gedanklicher Hintergrund des Spiels als Vorlage zu einem Programmtext.**

Die Vorstellung, die Schöpfung folge einem Fatum, das in dem die Welt tragenden Urgrund bereits angelegt sei, ist weltumspannend vielen Schöpfungsmythen gemeinsam. Vielfach sind diese Vorstellungen mit der Annahme einer göttlichen Ordnung verknüpft, welche die Welt bereits durchwirkt habe, noch ehe diese selbst Gestalt annahm. Hiernach ist die Welt eine Spiegelung urgründiger göttlicher Bewußtheit, der Ausfluß eines in sich ruhenden, sich selbst gewahr seienden, unbewegten Bewegers. Dieses aus sich herausgetretene Weltenformende mußte reiner Geist und somit höchste, die Welt in sich bergende Idee gewesen sein. Diese Idee als Ordnung der Welt zu erkennen und somit zugleich das Höchste zu erfassen, wurde als der Erkenntnisweg des Menschen angesehen.

Etliche, in diesem Sinne nach Erkenntnis strebende, sahen sehr früh in der unbestechlichen Größe der Zahlen ein Signum, durch das sich der Weltengeist offenbare. Folgerichtig erkannten sie die Mathematik als unverfälschtes Skript der wahren Struktur höchster Ordnung. Im abendländischen Kulturkreis war es die Schule um Pythagoras, in der erstmals systematisch der Versuch unternommen wurde, mittels Zahl und Rechenkunst über das Mysterium der Welt nachzudenken und aus dieser Nachdenklichkeit sittliche, transzendent gebotene Normen abzuleiten. Platos Ideenlehre, nach der es über den Dingen eine unwandelbare und letztgültige geistige Wirklichkeit gibt, fußt teilweise auf dieser pythagoräischen Philosophie.

Die Annahme eines berechenbaren, sich in den Gesetzen der Mathematik spiegelnden Urgrundes trieb Mystiker durch alle Jahrhunderte hindurch dazu, sich intensiv der Numerologie und Zahlensymbolik zu widmen. Die durch sie tradierte abendländische Zahlensymbolik ist Gegenstand dieses kurzen



Spiels. Erlaubt doch die Verknappung grundlegender psychologischer und kosmogonischer Temperamente auf das Symbol einer Zahl, allein durch deren Gegenüberstellung und Verknüpfung ein tiefes Spannungsfeld zu beschreiben. So lassen sich beispielsweise mit der Konfrontation von 1 und 4 das Ringen archaischer, unbewußter Elemente mit weiblichen, widersätzlichen Kräften darstellen, während in ihrer Verknüpfung die Unterwerfung faktischer Intelligenz unter das Unbewußte als auch die intuitive Kreation, als ein die Ordnung vollendender Impuls, darstellbar ist.

Im vorliegenden Spiel wird durch die Rezitation der Zahlen in 35 Versen einerseits eine numerologische Kosmogonie beschrieben, andererseits aber ihre grundsätzliche, jedem Erkenntnisstreben immanente Unzulänglichkeit aufgezeigt, das Transzendente in seiner Gänze zu erfassen. Hier ist es die Unmöglichkeit aus der Emanation von 1 und 2, beides Zahlen, die in der Zahlensymbolik im eigentlichen Sinne nicht als Zahlen gelten, über 3 und 4 zur 5, der Quintessenz, zu zählen. Zwar gelingt dies schließlich dem Kindermund, der auf seine Weise zwar die Wahrheit spricht, jedoch bar einer Erkenntnis. Denn nur solange sich in der gerade letzten Erkenntnis, hier die 5 stellvertretend für die Unendlichkeit der Zahlen, die Absolutheit nicht restlos offenbart, bleibt der Mensch als erkenntnisstrebender Widerpart in der Welt und sie mit ihm in ihrem gewohnten Lauf. Von daher darf das Spiel auch als ein Koan aufgefaßt werden, ein Paradoxon im Sinne des Zen, das mit seiner Lösung auf eine undenkbbare Ebene verweist. Schließlich wäre echte Quintessenz Erfüllung, die im kosmogonischen Gefüge zugleich Alles und somit wiederum Nichts umfassen würde und mithin einer Reduktion auf den weltentragenden Urgrund gleichkäme, was sich am ehesten als ein Aus-der-Welt-sein umschreiben ließe, wie dies der Gnostiker Basilides in seiner Betrachtung über das Nichts des Urgrundes sinngemäß bemerkte.