

„Ein Anti-Kriegs-Stück“¹ – Kriegsdarstellungen in *Plastic Heroes* (Ariel Doron) und *Count to One* (Yase Tamam)

„This is an Anti-War Play“ – Artistic Approaches to War in *Plastic Heroes* (Ariel Doron) and *Count to One* (Yase Tamam)

Franziska Burger

ABSTRACT (Deutsch):

Objekt- und Materialtheater fanden in der theaterwissenschaftlichen Forschung bis anhin kaum Beachtung. In dieser Arbeit soll die Verwendung von aus dem Alltag stammenden Gegenständen und Materialien anhand zweier Inszenierungen – welche beide Krieg als zentrales Thema haben – näher untersucht werden: Ariel Dorons Objekttheaterinszenierung *Plastic Heroes* (in welcher mit Plastiksoldaten Krieg gespielt wird) und Yase Tamams *Count to One* (in welcher aus Lehm Geschichten geformt werden). Die beiden Produktionen werden unter zwei Aspekten genauer analysiert: erstens soll der spezifische Einsatz der Gegenstände/Materialien und die Bedeutung ihrer jeweiligen Materialität für die jeweilige künstlerische Auseinandersetzung mit Krieg als Bedrohungsszenario betrachtet werden; und zweitens der Frage nachgegangen werden, inwiefern die offene Manipulation (i.e. wenn Spieler_innen sichtbar neben/über/hinter/unter den Spielfiguren agieren) hilft, die Auswirkungen von Bedrohungsszenarien sowohl auf menschliche Wesen wie auch nicht-menschliche Entitäten zu erfassen.

Schlüsselwörter: Objekt- und Materialtheater; Krieg; Materialität; Offenes Spiel/Offene Manipulation

ABSTRACT (English):

There is a growing awareness of the relevance of puppet theatre to performance studies, but little attention has been paid to object and material theatre as part of contemporary theatre. In an attempt to open up the field of performance studies to the concept of ‘materiality’, the usage of everyday objects and materials in performances two productions, which both have war as a central topic, shall be studied: Ariel Dorons object theatre production *Plastic Heroes* (playing war with toy soldiers) and Yase Tamams material theatre production *Count To One* (building stories out of clay). The two productions are both analysed from two angles: firstly the specific usage of the objects/material and how their specific materiality adds to the artistic approach to war and similar threat scenarios; secondly the question how visible manipulated object or material theatre (i.e. when the human performer is visible on stage) contributes to possible depictions of human beings as well as non-human entities that are affected by war.

Keywords: Object and Material Theatre; War; Materiality; Visible Manipulation

¹ http://www.fidena.de/fidena-das-festival/programm-archiv/programm-2014/mn_46125?objectid=27ab4e67_9d81_bfc2_27688e23cbcae55b (letzter Zugriff: 10. Januar 2018)

Krieg stellt für den Menschen wie auch dessen Umwelt eine der existenziellsten Bedrohungen dar. Kulturschaffende versuchen in ihren Arbeiten auf die dem Menschen begegnende Hilflosigkeit im Moment der Extreme zu reagieren. In den letzten Jahren fielen in Figuren-, Objekt- und Bildertheater gewidmeten Festivals insbesondere zwei Produktionen auf, die sich explizit mit Krieg auseinandersetzen: Zum einen die Objekttheaterinszenierung *Plastic Heroes* des israelischen Puppenspielers Ariel Doron, zum anderen die Materialtheaterproduktion *Count to One* der iranischen Theatergruppe Yase Tamam².

Beide Inszenierungen zeichnen sich unter anderem durch die Wahl der außergewöhnlichen Darstellungsmittel aus, die in ihrer jeweiligen Materialität nicht unterschiedlicher sein könnten. Weder in der einen noch in der anderen Inszenierung wurde auf traditionelle Techniken wie Handpuppen oder Marionetten zurückgegriffen: Weit und breit kein Kasperl, der sich mit Punch und Konsorten die Subversivität teilt und ein zentrales Instrument zur Reaktion auf Krieg ist.

Während nämlich Doron auf minimal bewegliche Plastikspielzeugsoldaten und -panzer zurückgreift, um mit einem aus (Anti-)Kriegsfilmen entlehnten Narrativ Kriegsszenen zu inszenieren und sich auf diese Weise mit einem zunehmenden Militarismus auseinandersetzt, stellt das Ausgangsmaterial *Count to One* der sich durch seine extreme Plastizität auszeichnende Lehm dar, welcher während der Aufführung von als Soldaten verkleideten menschlichen Darstellern vor den Augen der Zuschauenden auf verschiedenen im Raum verteilten Töpferscheiben geformt wird.

Die ephemeren Figuren verweisen sowohl auf das Entstehen und Vergehen von Leben als auch auf die Transitorik des Theaterspiels. Gerade wegen der Wahl von Dingen, die sich durch ihre äußerst charakteristische Materialität auszeichnen, können die Spielfiguren nicht auf ihre Stellvertreterfunktion reduziert werden:

2 Ariel Dorons Stück *Plastic Heroes* feierte 2014 am International Puppet Theatre Festival Jerusalem, Israel Premiere. Die deutsche Erstaufführung von Yase Tamams Stück *Count to One* fand am 18. Mai 2014 im Rahmen des Fidena-Festivals in Bochum statt, welche von der Autorin besucht wurde. Die Analyse basiert auf den besuchten Aufführungen von *Plastic Heroes* am 16. Juni 2016 im Theater im Kornhaus im Rahmen des Figura Theaterfestival, Baden (CH), und die erwähnte Aufführung von *Count to One* in Bochum, wobei für Letztere zusätzlich auf eine undatierte Aufzeichnung auf youtube zurückgegriffen wurde unter: <https://www.youtube.com/watch?v=BO0-g6qkfgU> (letzter Zugriff: 30. November 2017).

Die auf der Bühne geformten Lehmfiguren als Mittel zur Untergrabung der nationalen Zensurmaßnahmen werden den aus Plastik gegossenen unzerstörbaren Spielzeugfiguren gegenübergestellt, die genauso wie die Kriegswaffen in Serienproduktion hergestellt werden. Ausgangspunkt der folgenden Analyse ist die Untersuchung der jeweiligen Theatermittel in den Inszenierungen *Plastic Heroes* und *Count to One* und dem damit verbundenen spezifischen darstellerischen Umgang. Anhand der Inszenierungen soll der Frage nachgegangen werden, was für Inszenierungsstrategien die Techniken und Ästhetiken des Figuren-, Objekt- und Materialtheaters eröffnen um sich künstlerisch mit Bedrohungsszenarien wie Angst, Tod oder Krieg auseinanderzusetzen.³ Was für eine Bedeutungsebene eröffnet die jeweilige Materialität der Puppen und anthropomorphen Figuren sowie der Prozess der Figuration? Und welche Relevanz haben sie für künstlerische Auseinandersetzungen mit Bedrohungsszenarien wie Krieg?

Soldaten aus Plastik⁴

Im Hintergrund sind das Geräusch von Hubschrauberrotoren und das dumpfe Geballer eines Schusswechsels zu hören. Aus dem Schwarz tauchen plötzlich schwerbewaffnete Soldaten in Kampfmontur und Tarnanzügen auf, die ganz offensichtlich in feindliches Territorium vorgedrungen sind. Ein gezielter Schuss trifft den Gegner, der widerstandslos und ohne jegliche Geräusche zu verursachen zu Boden fällt. Es verstreicht keine Minute, bevor auf dem siegreich annektierten Areal zahlreiche Lastwagen versammelt sind, erste Schranken installiert und Wachtürme errichtet werden, und ein schier unendlicher Strom an weiteren Panzern und Lastwagen vorfährt, vollgeladen mit Material für die Verteidigung des Stützpunktes. Zur Krönung der erfolgreichen Eroberung wird in der Mitte des Platzes unter Trommelwirbeln die Fahne gehisst. Projektionen jenes tapferen Soldaten, dem dieser Etappensieg zu verdanken ist, erscheinen auf einem kleinen Bildschirm vor der ganzen Szenerie.

3 Gemeinsames Merkmal des offen gespielten Figuren-, Objekt- und Materialtheaters ist die Auseinandersetzung des Spielers bzw. der Spielerin mit Spielfigur, Gegenständen oder Materialien, deren Verhältnis(se) spielerisch ausgestellt und thematisiert werden können. Vgl. auch Wagner 2003, 21.

4 Die in der Inszenierung *Plastic Heroes* vorgenommene Verquickung von der (Anti-)Kriegsfilm-Ästhetik und den Techniken des Objekttheaters als Form der Kritik an der zunehmenden Militarisierung wurde von der Autorin in einem unveröffentlichten Vortrag im Rahmen der Konferenz der Gesellschaft für Theaterwissenschaft GTW am 6.11.2017 in Frankfurt a. M. näher untersucht.

Im vorangegangenen Teil der rund 45-minütigen Tisch-Inszenierung des israelischen Regisseurs wie auch Objekt- und Figurenspielers Ariel Doron konnte vom Publikum der Werdegang eines Soldaten hin zum Kriegshelden mitverfolgt werden, wie er sich erst durch die harte Militär-Ausbildung quälte, lange Wachdienste absolvierte und dann erfolgreich in den Kampf zog. Inszeniert wird dies als Objekttheaterproduktion mit offen – das heißt sichtbar – manipulierten Spielsachen: Soldaten, Helikopter und Panzer, allesamt massenproduziert und aus Plastik hergestellt, und auf einem Größenspektrum zwischen einem und hundert Zentimetern liegend.

Doron setzt sich in der Inszenierung mit der Repräsentation von Krieg in Unterhaltungsmedien wie Filmen und Spielzeug auseinander. Dies, indem er mithilfe von Spielzeugsoldaten und -panzern das in (Anti-)Kriegsfilmen wiederholte Narrativ des siegreichen Soldaten, der sich in den Kriegswirren durchschlägt, inszeniert. Ariel Doron bedient sich für die Inszenierung *Plastic Heroes* bei den Techniken und der Ästhetik des Objekttheaters. Diese Theaterform, welche eng verwandt ist mit Puppen- und Figurentheater, (die sich spielerisch mit anthropomorph geformten Gegenständen auseinandersetzen, die performativ zu Rollenträgern werden) entstand in den frühen 1980er Jahren. Insbesondere die Theaterkollektive Vélo Théâtre, Théâtre Manarf und Théâtre de Cuisine setzten sich zuvor in ihren Inszenierungen mit handflächengroßen *objets trouvés* statt mit im Figurentheater dominierenden Figurenformen und Spieltechniken auseinander. Ihre Spielfiguren fanden sie entweder auf ihren Dachböden, auf Flohmärkten oder in Ramschläden. Die meisten der dort akquirierten Gegenstände wurden in Serienproduktion – das heißt ‚Made in China‘ oder ‚Taiwan‘ – hergestellt und sind deshalb ununterscheidbar. Einzig die durch Gebrauch und Abnutzung hinterlassene Patina erzählt von der originären Geschichte eines jeden Gegenstandes. Die Vermischung von Privatheit und Öffentlichkeit und damit auch die Überführung scheinbar banaler Themen und Stoffe in einen künstlerischen Kontext bilden einen Grundstein dieser Theaterform: Da sie äußerst billig und in großer Zahl produziert wurden, fanden diese Warenartikel große, gar globale Verbreitung und sind deshalb tief verwurzelt im Alltagswissen der Konsumentinnen und Konsumenten wie auch Theaterbesucherinnen und -besucher.

Durch ihre theatrale Inszenierung werden die Alltagsgegenstände aus ihrem Gebrauchskontext herausgerissen und innerhalb eines ästhetischen Gefüges neu situiert. Äußerlich werden sie kaum verändert, sondern bestmöglich in ihrem Originalzustand belassen. Dieser Umstand ist besonders wichtig für die Auswahl der passenden *objets trouvés* für eine Inszenierung, da diese aufgrund ihrer äußeren Eigenschaften erfolgt – wie beispielsweise ihre Form oder Materialität – beziehungsweise aufgrund des jeweiligen Referenzsystems, aus dem sie stammen. Letzteres kann nicht nur hinsichtlich der gewünschten Ästhetik von Bedeutung sein, sondern wird im Prozess der Aufführung automatisch thematisiert (vgl. Stall 2015, 16). Indem Doron mit Spielzeugsoldaten auf einer Tischplatte Krieg spielt, reproduziert er im theatralen Rahmen Handlungen von Kindern mit genau denselben Spielsachen. Die Spielfiguren stehen im Prozess der Bedeutungs-



Abbildung 1 (Photo by Ariel Doron)

generierung nicht für sich alleine, sondern immer in der Interaktion mit dem menschlichen Manipulateur: Während der Plastiksoldat auf der Tischfläche räumlich versetzt wird, werden die mimischen, gestischen und sprachlichen Zeichen vom Spieler übernommen. So wird beispielsweise der Plastiksoldat über die Bühne bewegt und in den Helikopter gesetzt, die Geste des Salutierens wie auch die Dialoge werden vom menschlichen Spieler Doron getätigt. Durch gezielte Berührungen sowie die Fokussierung des Blickes des Manipulateurs auf die Spielfigur wird die Verbindung zwischen ihm und dem Plastiksoldaten markiert und aufrechterhalten. Die Figur ist dadurch scheinbar vom Körper des Spielers ausgelagert, doch für die Figuration (im Sinne von Rollengestaltung) ist die Präsenz und das Zusammenspiel beider notwendig. Diese Spieltechnik des offen manipulierten Objekttheaters vermag dadurch formal wie auch inhaltlich – im Gegensatz zu anderen Formen der Darstellenden Künste – das Verhältnis von Mensch und Ding besonders deutlich erfahrbar und nicht nur die Interaktion zwischen Mensch und Mensch zum Thema zu machen: Indem Spielzeugsoldaten und -kriegsmaschinerie inszeniert wird, wird auch das Referenzsystem aus welchem sie stammen – namentlich aus der Spielzeug- und Unterhaltungsindustrie –, in den Prozess der Bedeutungsgenerierung mitgetragen. So kann gezeigt werden, dass Kinderspielzeug sexualisiert, gegendert und äußerst aggressiv gestaltet ist, indem beispielsweise den ausschließlich männlichen Soldaten übertrieben geschminkte weiblich konnotierte Puppen mit kurzen Röcken und tiefen Ausschnitten zur Seite gestellt wurden. Diese Zusammenhänge werden durch die subversiv-übertriebene Inszenierung von Doron offengelegt und dadurch in Frage gestellt. (vgl. Abbildung 1)

Es ist diese Möglichkeit der Kritik auch, welche die Objekttheater-Pioniere in den 1980er Jahren bereits angetrieben hat und in dieser Theaterform zu einer ganz eigenen Form der Konsumkritik führte:

Die ersten Objekttheaterinszenierungen waren voll von Objekten. Sie überschwebten den Schauspieler. Es handelte sich um einen Kampf zwischen den Kundschaftern der Konsumgesellschaft und dem Menschen. Einen Kampf, im Augenblick seines Beginns verloren. Es gab nur eine Möglichkeit für den Schauspieler, den Kampferhobenen Hauptes zu überstehen, das war der Spott oder eine sanfte Verrücktheit (Carrignon 2000, 49).

Dies muss vor dem Hintergrund der Umschreibung eines Gebrauchsgegenstandes gelesen werden, wie er von Jean Baudrillard in *Le Système des Objets* (dt. *Das System der Dinge* 1968/1991) analysiert wird. Er stellte die These auf, dass nicht die Funktion einen Gegenstand formt und prägt, sondern das System, in welches dieser eingegliedert ist und so die Verflechtungen von Menschen und ihrer dinglichen Umwelt hervorhebt:

Was also konsumiert wird, ist niemals der Gegenstand, sondern die Relation selbst, die angedeutete und abwesende, die unbegriffene und stillschweigend vorausgesetzte Relation, die Idee der Beziehung, die in der Aufeinanderfolge der Gegenstände sich aufzehrt (Baudrillard 1968/1991, 245).

Dass sich Doron dabei Plastikspielzeug bedient, ist auch in Hinsicht ihrer Materialität von Bedeutung, da Plastik erst die Massenproduktion von Konsumwaren ermöglicht hat und als Alltags-Material schlechthin fungiert. In *Mythologies* (dt. *Mythen des Alltags*, 1957/2003) widmete sich Roland Barthes unter anderem dem Kunststoff als dem magischen Baumaterial der Moderne, dem durch die menschliche Bearbeitung jegliche Form verliehen werden kann und das langsam die Natur und die in ihr herrschende Diversität zu ersetzen beginnt und einzig von der zu erfüllenden Funktion geprägt wird:

Es ist die erste magische Materie, die zur Alltäglichkeit bereit ist. Doch ist sie das, weil diese Alltäglichkeit für sie gerade ein triumphierender Grund zum Existieren ist. Zum ersten Mal hat es das Artifizielle auf das Gewöhnliche und nicht auf das Seltene abgesehen. Gleichzeitig wird die uralte Funktion der Natur modifiziert: sie ist nicht mehr die Idee, die reine Substanz, die wiedergefunden oder imitiert werden muß; ein künstlicher Stoff, ergiebiger als alle Lager der Welt, ersetzt sie, bestimmt sogar die Erfindung der Formen. Ein Luxusgegenstand ist immer mit der Erde verbunden und erinnert stets auf eine besonders kostbare Weise an seinen mineralischen oder animalischen Ursprung, das natürliche Thema, von dem er nur eine Aktualität ist. Das Plastik geht gänzlich in seinem Gebrauch auf; im äußersten Fall würde man Gegenstände erfinden um des Vergnügens willen, Plastik zu verwenden. Die Hierarchie der Substanzen ist zerstört, eine einzige ersetzt sie alle: die ganze Welt kann plastifiziert werden, und sogar das Lebendige selbst, denn, wie es scheint, beginnt man schon Aorten aus Plastik herzustellen (Barthes 1957/2003, 81).

Auf diese Vorstellung von Plastik spielt der erste Teil im Titel *Plastic Heroes* an: Das in Literatur, Film und Medien oft reproduzierte Bild des tapferen

Kriegshelden, der gleichermaßen auf beiden Seiten des Schützengrabens stehen könnte, wird von Doron mit Spielzeugsoldaten nachgespielt. Diese durch Entindividualisierung erzeugte Austauschbarkeit und Zweckgebundenheit fiktiver wie auch realer Soldaten wird mit Hilfe der serienmäßig produzierten Plastikfiguren suggeriert.

Aus dem Material heraus geboren

Der starren und künstlichen Materialität der plastifizierten Helden steht die Formbarkeit der Lehmfiguren in *Count One* von Yase Tamam gegenüber. Nicht Plastik, nicht Papier, nicht Gips oder andere ‚zeitgenössische‘ Materialien wurden als Inszenierungsmittel eingesetzt, sondern Lehm, dieses Urmaterial, aus welchem nicht nur noch immer Häuser gebaut werden, welches archäologische Funde der Menschheitsgeschichte liefert und in zahlreichen Mythen als der Stoff dient, aus dem der erste Mensch geformt wurde. Auf der schummrig beleuchteten Bühne knien drei Männer vor sich drehenden Töpferscheiben und kneten und transformieren mit ihren Händen weiche Lehmklumpen zu Figuren, welche sie im Verlauf der Inszenierung erneut zu unförmigen Brocken zusammendrücken und in neue Figuren verwandeln oder über die Platten schieben und bewegen. Alle drei sind in Militäruniformen gekleidet, auf dem Kopf tragen sie Stahlhelme. Die Inszenierung kommt ohne Worte aus, einzig die Klänge eines Zupfinstrumentes bilden einen akustischen Kommentar oder eine Begleitung im Hintergrund.

Das von der pazifistischen Lyrik des iranischen Mathematikers, Astronomen, Philosophen und Dichters Omar Khayyam inspirierte Stück (vgl. Fidena 2014) beginnt mit einem Zweikampf zwischen zwei Soldaten, die auf einer Töpferscheibe Schach mit anthropomorphen Lehmfiguren in einem sich steigernden Tempo spielen. Die verlorenen Figuren werden nicht sehr zimperlich zur Seite geworfen und zusammengedrückt. Ist die Scheibe leergeräumt, taucht ein Kampfflieger auf, der sich nach einigen Runden schnell wieder in die Lüfte erhebt, in Richtung einer dichtbesiedelten Stadt fliegt und darüber Raketen abwirft. Doch bevor diese einschlagen, zögert der Spieler mit den beiden Lehmraketen und legt die Hände mit den Raketen mit einem unentschlossenen Gestus in den Schoss. Nach einem längeren Moment des Innehaltens entscheidet er sich, die Raketen den Jet verfolgen zu lassen und diesen mit ihnen zu zerstören. Statt dass es zu einer Explosion kommt, verschmelzen die Raketen und das gegnerische Flugzeug. Die

drei Soldaten schlagen sich einvernehmlich in die Hände und besiegeln damit den Abbruch ihres Militärdienstes. Fortan wird die Inszenierung nicht mehr von Kriegsdarstellungen dominiert, sondern besteht aus kleinen unzusammenhängenden Szenen, durchsetzt mit allegorischen Bildern, durch welche übergeordnete Themen wie Freud, Leid, Harmonie oder Trauer vermittelt werden. Der weiche Lehm dient darin als Masse allen Ursprungs und der ewigen Transformation, des Werdens und Vergehens. Dieses Grundprinzip des Lehms als Arbeitsmaterial wurde in der Inszenierung als dramaturgisches Prinzip aufgenommen: Wo etwas gebaut werden soll, muss stets woanders etwas genommen werden. Und so geht mit dem Wachsen des Kindes das Schwinden des Körpers der Mutter einher, die, nachdem sie alles gegeben hat, stirbt, um dem neuen Lebewesen Platz zu machen. Materialtheater ist eine eher jüngere und äußerst performativ ausgerichtete Theaterform. Im Gegensatz zum Figuren-, Masken- oder Objekttheater wird im Falle des Materialtheaters keine vorgefundene oder vorgefertigte Spielfigur verwendet, sondern diese wird im Prozess der Aufführung erst in der Auseinandersetzung mit dem Material produziert.

Der im Figurentheater grundsätzlich notwendige bildnerische Formungsprozeß wird in dieser Spielform nicht etwa ausgelassen, sondern selber zur szenischen Aktion. Indem die Gestalt sich wandelt, geht die Szene voran; und indem die Szene sich dramaturgisch entfaltet, geht die Notwendigkeit weiterer Formfindungen voran. Auf ganz andere Art, dem Schauspiel nicht mehr vergleichbar, werden hier Gestaltung und Darstellung der Rolle zu ‚ein und derselben‘, zur gleichzeitigen szenischen Arbeit (Knoedgen 1990, 50).

Das besondere Potential dieser Theaterform liegt folglich in der szenischen Entwicklung und Kreation von Figuren und Handlungsträgern, wie auch deren Veränderung und Zerstörung beziehungsweise körperliche Umwandlung von Figuren und Rollenträgern. Es bestehen in Bezug auf die Gestaltung kaum Grenzen. Dadurch, dass die Lehmklumpen auf im Raum verteilten Töpferscheiben liegen, müssen sich die Darsteller bei jeder Szene zu einer anderen Scheibe bewegen. Diese räumliche Ausgangslage führt dazu, dass die Inszenierung einer Nummerndramaturgie folgt. Doch die Übergänge werden spielerisch überwunden: Ein Klumpen, der erst ein weinendes Gesicht darstellte, wird zur nächsten Scheibe getragen und dort zu einer Wolke transformiert, aus welcher Regentropfen auf einen Menschen fallen. Mit zusätzlichem (realem) Wasser wird dieser zu einem

Wasserschlauch geformt, dessen Öffnung mit einigen Kniffen zu einem Fisch wird, der von deren Hals abgetrennt um die Flasche im Wasser schwimmt.

Das Lebenspotential des ungestalteten Materials, das sich in einer Art von bildnerischem ‚Urzustand‘ befindet, öffnet sich der Darstellung, so daß nicht nur das Verhalten von handlungsfähigen Subjekten, sondern zugleich ein ständiger Rollenwechsel und die permanente Transformation der Bildbedeutungen dargestellt werden können (Knoedgen 1990, 50).

Besonders geeignet für dieses prozessuale Arbeiten sind ephemere Materialien wie Papier, Sand oder Lehm. Die Auseinandersetzung der Spielenden mit den Eigenschaften dieser Materialien beeinflusst ihre Inszenierung und hat so reziprok eine beträchtliche Auswirkung auf die Bedeutungsgenerierung und die Dramaturgie. Der Blick rückt weg von den als Soldaten verkleideten Spielern hin zu den Gestalten und Formen, die in deren Hände geknetet werden. Dadurch gerät auch der ‚natürliche‘ Prozess des Entstehens und Vergehens in den Fokus, während von der Darstellung des von Menschen betriebenen Krieges weggerückt wird. Die pazifistische Haltung der Inszenierung wird übertragen in den stummen Dialog zwischen Spieler und dem Lehm. Auch die britische Theaterwissenschaftlerin Eleanor Margolies untersuchte den Transformationsprozess im Materialtheater:

When animating formless materials, such as clay or paper, a performer responds to material qualities such as weight, elasticity, and resonance without any recourse to the social meaning of pre-existing forms. The dialogue between the performer and the material therefore becomes central to the meaning of the performance (Margolies 2013, 327).

Wenn auch Margolies den gestalterischen Verweis auf gesellschaftlich geprägte Bedeutung im Materialtheater ausschließt, ist hier von Interesse, dass sie den Prozess des Animierens der Materialien und Objekte nicht als ‚Belebung‘ durch den menschlichen Spieler versteht, sondern als Dialog zwischen dem Material und dem ‚Bildner‘.

Rather than attempting to create an illusion of life in the lifeless, such performances highlight the process of humans noticing and responding to fundamental material properties, as well as the variety of possible interactions between humans and the material world (Margolies 2013, 322).

In dieser Beschreibungsweise wird das Material nicht auf seine Funktion als Darstellungsinstrument reduziert, sondern es wird ihm eine eigene ‚agency‘ unterstellt, eine eigene Handlungswirksamkeit, die vom menschlichen Spieler anerkannt und spielerisch aufgegriffen wird und in eine wechselseitige Beeinflussung mündet.

Puppen und Krieg – Verknüpfung der Stränge des Objekt- und Material-Theaters

Der Einsatz von Puppen in der künstlerischen Auseinandersetzung mit Krieg lässt sich weit zurückverfolgen. Puppen sind prädestiniert, wenn es um einen sensiblen Umgang mit Zensurmaßnahmen geht: Es ist schließlich die Puppe, das Ding, das spricht und nicht der Spieler selbst. Genauso ist Lehm nur ein Material, dessen Handhabung viele Leerstellen erzeugt, die von den Zuschauenden mit eigener Fantasie und unter Rekurs auf kulturelle Deutungsmuster gefüllt werden. Zudem wird in beiden Inszenierungen in bemerkenswerter Weise nahezu vollständig auf Verbalsprache als Kommunikationsmittel verzichtet und lediglich auf die Aussagekraft der Dinge und der Handlungen gesetzt. Die Nutzung von Lehm als Darstellungsmittel statt ausschließlich mit menschlichen Darstellerinnen und Darstellern zu arbeiten, hat im Falle von Yase Tamams Produktion zudem auch einen dringlichen politisch-pragmatischen Grund: Im Iran herrschen gegenwärtig starke Restriktionen in der Kunst. Lehm zeichnet sich dadurch aus, dass er in feuchtem Zustand beinahe grenzenlos formbar und ephemer ist, getrocknet hingegen äusserst porös und brüchig. Aufgrund dieser Eigenschaften eignet sich dieses Material in hohem Maße zur allegorischen Darstellung: Es erlaubt den Spielenden, die Grenzen der Zensur auszuloten und innerhalb des künstlerischen Prozesses eine gewisse Handlungsfähigkeit wiederzuerlangen.

In ihrem Aufsatz *Swazzles of subversion: puppets under dictatorship* (2016) untersucht die britische Theaterwissenschaftlerin Cariad Astles den Einsatz von Puppen in Inszenierungen in Diktaturen und verweist dabei auf ein Paradox, das den Spielfiguren inhärent ist: Sie erlauben die totale Kontrolle über das Spiel und eröffnen gleichzeitig den menschlichen Spielenden eine ungewohnte darstellerische Freiheit (vgl. Astles 2016, 103). Astles beschreibt, wie die Puppe zu einem Instrument der Redefreiheit wird und dabei helfen kann, gegen politische Unterdrückung zu opponieren und das Unausprechliche zu sagen, indem sie zwischen

dem Spielenden und der Aussage als distanzierende Instanz fungiert (vgl. Astles 2016, 108f.). Die nicht-menschlichen Spielfiguren erlauben nicht nur ästhetische Spielereien, sondern erweisen sich insbesondere im Falle von *Count to One* auch als eine wichtige Schutzmaßnahme vor zensorischen Eingriffen.

Diese Funktionen der Spielfiguren lassen sich auch im Umgang mit den Dingen und Materialien in den beiden Inszenierungen *Plastic Heroes* und *Count to One* wiederfinden. Ergänzend zu Astles Thesen erweist sich hier die spezifische Materialität (Plastik, Lehm) und der Bezug auf ein Referenzsystem (Soldaten, Krieg, Leben/gewaltvoller Tod) als eminent wichtig für die Bedeutungsgenerierung im Prozess der offenen Manipulation.

Das offene Spiel im Figuren-, Objekt- und Materialtheater führt „zu einer besonderen Betonung und Bearbeitung des Verhältnisses von Spielfigur und Mensch, von Puppe und Manipulateur oder Akteur“ (Wagner 2003, 21). Offene Manipulation bedeutet die Offenlegung der Spielprozesse als Bedeutungsgenerierung und Figuration im Sinne von Rollengestaltung. Für Figuren-, Material- und Objekttheaterinszenierungen heißt das insbesondere die Offenlegung der Transformation des Materials oder Objekts in eine Figur. Beim offenen Spiel manifestiert sich in besonderer Weise die gegen- und wechselseitige Abhängigkeit von Spieler und Spielfigur, die in der Analyse nicht voneinander gelöst werden können.

Im Fall der beiden besprochenen Inszenierungen sind nicht nur die Dinge selbst, sondern ebenfalls das verwendete Material und dessen Materialität von besonderer Bedeutung für die Analyse: Sowohl Plastik wie auch Lehm sind wichtige Stoffe, die in vielerlei Weise im Alltag verwendet werden. Fischer-Lichte (2004) betont in ihrer Performativitäts-Studie, dass gerade bei solchen Gegenständen, die durch ihre Alltäglichkeit im theatralen Rahmen besonders selbstreferentiell wirken, ihre jeweilige Materialität besonders hervorgehoben wird. „Die theatralen Elemente in ihrer spezifischen Materialität wahrzunehmen heißt also, sie als selbstreferentielle, sie in ihrem phänomenalen Sein wahrzunehmen“ (ebd., 244). Aus dem Alltag herausgerissene Gegenstände können als Trigger eingesetzt werden, die bei den Zuschauenden biographisch geprägte Assoziationen hervorrufen.

[...] aber sind es gerade die isolierten, in ihrer Materialität wahrgenommenen emergenten Phänomene, die im wahrnehmenden Subjekt eine Fülle von Assoziationen, Vorstellungen, Gedanken, Erinnerungen, Gefühlen hervorzurufen vermögen und ihm Möglichkeiten eröffnen, sie zu anderen Phänomenen in Beziehung zu setzen.

Sie werden offensichtlich als Signifikanten wahrgenommen, die sich auf die unterschiedlichsten Phänomene beziehen, in unterschiedlichste Kontexte versetzen und mit den unterschiedlichsten Signifikanten verbinden lassen, was eine ungeheure Pluralisierung von Bedeutungsmöglichkeiten zur Folge hat (ebd., 243f.).

Obgleich Fischer-Lichte argumentiert, dass die Assoziationen ohne künstlerische Intention hervorgerufen werden (ebd., 248), kann bei der Inszenierung *Plastic Heroes* davon ausgegangen werden, dass dieser Assoziationsraum für die Wahl der Spielzeugsoldaten als Spielfiguren für Doron ausschlaggebend war, um die „ungeheure Pluralisierung von Bedeutungsmöglichkeiten“ (ebd.) zu realisieren. Die Plastiksachen, mit denen auf einem Küchentisch Krieg gespielt wird, ermöglichen Doron, auf den industriellen Charakter von Krieg und Alltagsgegenständen wie auch auf den mit Kinderspielzeug und Unterhaltungsmedien transportierten Militarismus anzuspielen.

Die Arbeit mit Plastikfiguren oder Lehmklumpen eröffnet durch ihre szenische Hervorhebung wie auch durch ihre Materialität eine weitere Bedeutungsebene. Ihr Einsatz als Rollen- und Handlungsträger hilft, den Fokus weg von zwischenmenschlichen Problemen hin zur nicht-menschlichen Umwelt zu richten. Margolies hebt in ihrer Untersuchung hervor, dass gerade durch die Einbindung von organischen Materialien wie Lehm, Papier aber auch Gemüse oder Kompost auf größere ökologische Zusammenhänge hingewiesen werden kann – außerhalb des menschlichen Horizonts: „Performing with abundant, renewable materials spotlights interactions between human and nonhuman matter in the context of larger social and ecological formations“ (Margolies 2016, 333). In dieser Argumentation sind nicht-organische Dinge, wie die in diesem Text untersuchten Plastikspielsachen, mit eingeschlossen, die ebenfalls auf ein Netzwerk verweisen, in dem Menschen nicht die einzigen Betroffenen sind: Das Kriegsspielzeug erlaubt nicht nur, auf die Problematiken der Massenproduktion von Kriegsgeräten und die Vermittlung von Militarismus hinzuweisen, sondern auch darauf, Krieg als etwas zu verhandeln, das über Menschliches hinausgeht und auch nicht-menschliche Akteure betrifft.

Die Plastiksoldaten in *Plastic Heroes* und der Lehm bzw. die Lehmfiguren in *Count to One* bringen durch ihre spezifische Materialität und Verwurzelung im Alltag Bedeutungsebenen in die Inszenierungen ein, die der menschliche Körper alleine nicht zum Tragen bringen könnte: Die künstlerische Auseinandersetzung mit Krieg lässt sich so von der Darstellung der akuten Bedrohung des

individuellen (menschlichen) Lebens loslösen und verweist darüber hinaus auf betroffene nicht-menschliche Netzwerke und Entitäten. Durch die spielerische Auseinandersetzung zwischen Mensch und Ding im Objekt- und Materialtheater lassen sich folglich mit ‚simplen‘ alltäglichen Mitteln größere politische, soziale und ökologische Zusammenhänge aufzeigen.

Literaturverzeichnis

- Astles, Cariad (2016). Swazzles of Subversion. Puppets under Dictatorship. In Patrick Duggan, Lisa Peschel (Ed.), *Performing (for) Survival. Theatre, Crisis, Extremity* (p. 103-120). Basingstoke Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Barthes, Roland (1957/2003). *Mythen des Alltags* (Aus dem Französischen von Helmut Scheffel). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Baudrillard, Jean (1968/1991). *Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen* (Aus dem Französischen von Joseph Garzuly. Mit einem Nachwort von Florian Rötzer). Frankfurt a. M.: Campus-Verlag.
- Carrignon, Christian (2000). Chapitre XIV. Eine kleine Geschichte des Objekttheaters. In Silvis Brendenal (Hg.), *Animation Fremder Körper. Über das Puppen-, Figuren- und Objekttheater* (S. 49-53). Berlin: Theater der Zeit. Arbeitsbuch.
- Fischer-Lichte, Erika (2004). *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Knoedgen, Werner (1990). *Das Unmögliche Theater. Zur Phänomenologie des Figurentheaters*. Stuttgart: Urachhaus.
- Margolies, Eleanor (2013). Return to the Mound. Animating Infinite Potential in Clay, Food and Compost. In Dassia N. Posner, Claudia Orenstein, John Bell (Ed.), *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance* (p. 322-335). London / New York: Routledge.
- Schouten, Sabine (2005). Materialität. In Erika Fischer-Lichte, Doris Kolesch, Matthias Warstat, Matthias (Hg.), *Metzler Lexikon Theatertheorie* (S. 194-196). Stuttgart/Weimar: Metzler.
- Stall, Dinaig (2015). Résister aux objets par l'objet. *ArtPress2*, 38 (3), 15-18.
- Wagner, Meike (2003). *Nähte am Puppenkörper. Der mediale Blick und die Körperentwürfe des Theaters*. Bielefeld: transcript Verlag.

Internetquellen

- Fidena (2014). Yase Tamam (IR) „Count to One“. Zugriff am 30.11.2017 unter:
http://www.fidena.de/fidena-das-festival/programm-archiv/programm-2014/mn_46125?objectid=27ab4e67_9d81_bfc2_27688c23cbcae55b
- Count to One (2015). *Count to One*. Zugriff am 30.11.2017 unter:
<https://www.youtube.com/watch?v=BO0-g6qkfgU>

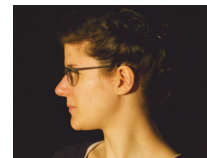
Inszenierungen

- Plastic Heroes: Regie: Ariel Doron. 16. Juni 2016 Theater im Kornhaus (Figura Theatefestival), Baden, Schweiz.
- Count to One. Regie: Zahra Sabri (Yase Tamam). 18. Mai 2014 Prinz-Regent Theater (Fidena-Festival), Bochum, Deutschland. Zugriff am 30. November 2017 unter:
<https://www.youtube.com/watch?v=BO0-g6qkfgU>

Über die Autorin / About the Author

Franziska Burger

Franziska Burger studierte Theaterwissenschaft und Deutsche Literaturwissenschaft an der Universität Bern und der Universität Leipzig. Am Institut für Theaterwissenschaft der Universität Bern arbeitet sie an ihrer vom SNF mit einem Doc.CH-Stipendium geförderten Dissertation über das Verhältnis zwischen menschlichen Spieler/innen und der künstlichen Spielfigur im gegenwärtigen Figuren- und Objekttheater.



Korrespondenz-Adresse / correspondence address:
franziska.burger@itw.unibe.ch