

Sollbruchstellen

Zur Spezifik der Produktionsweisen im Theater der Dinge

von Markus Joss

Alle Theaterarbeit ist Dialog. Nur stellt sich die Frage: Wer darf mitreden, wer wird gehört; wer darf mitspielen, wird in Betracht gezogen? Der folgende Text ist ein Plädoyer für zwei auf den ersten Blick sich ausschließende Strategien: Der radikalen Ausweitung des Dialoges auf viele potenzielle Akteure und der ebenso rigorosen Entscheidung fürs Ausgrenzen, Zurechtstutzen, das Maul verbieten oder gleich ganz stopfen - wo dieses Not tut. Das Vokabular ist brachial. Aber die Akteure werden es aushalten, sie sind aus Stahl, Holz, Latex, es sind Kabelstränge, Fußschalter, Projektionsgeräte, es sind Steuerungssoftware verpackt in Hardware, harte Sachen. Und wer zu ihnen geht, vergisst den Hammer nicht und nicht den LötKolben.



DINGE BEGREIFEN

Es sind Dinge mit einer je spezifischen materiellen Bedingtheit. Das Ding ist in der Kunstform, über die hier gesprochen wird, das konstituierende Element. An ihm und mit ihm findet Kommunikation und unmittelbares Erleben statt. Im Folgenden soll hier also von einem Theater der Dinge die Rede sein. Das schließt sowohl die Puppe ein, die das Atelier verlassen hat, wie jene Dinge, die gleichsam roh und unbearbeitet auf die Bühne finden.

All diese Dinge müssen erst mal begriffen werden. Und hier fängt der geforderte Dialog an. Mit einem Begreifen in ganz eigentlichem Sinne. Wer mit Dingen arbeitet und sie nicht begriffen hat, wird schwerlich mit ihnen in einen Dialog treten können. Er sieht sie von außen und wird sie nur als solche einzusetzen wissen. Im schlimmsten Fall bleiben sie ihm bloße Zeichen. Damit aber wäre des beste Teil unserer Kunst vertan! Begreifen ist die Aufforderung, die Dinge in ihrer Bedingtheit zu erfassen. Hier zuallererst in ihrer materiellen Bedingtheit.

SPERRIGE DIALOGPARTNER

Es wurde schon gesagt, um welche Art Dialogpartner es geht. Mit ihm auf der Bühne stehen aber auch Menschen. Das „Material Spieler“ glaubt man gemeinhin zu kennen. Und hier sollen ihm auch nur ein paar Zeilen gewidmet sein und nur um ihn gegen das Ding in einem Punkte abzugrenzen: Wir kennen ihn, weil wir uns kennen. Aus Fleisch und Blut ist er und wird geleitet von seiner Psyche und seiner Physis. So individuell er ist, er ist uns dennoch ähnlich und selbst wenn der geforderte Dialog schwierig werden sollte, wir glauben uns gütlich einigen zu können. Denn ist es nicht eine Qualität: die Verwandlungsfähigkeit des Spielers!? Er wird sich seiner und unserer Vorstellung, wie etwas zu sein hat, anverwandeln. Und der Rest an Widerständigkeit ist konzeptionell gewollt oder nicht gekonnt.

Die Dinge dagegen sind sperrig. Verwandeln heißt nicht selten in ihre innere Struktur eingreifen und die schlägt aufs Ganze zurück. Das muss man mögen. Und wer es nicht mag, sollte nicht an die Dinge rühren.

In der Regel gehen wir davon aus, dass zuerst eine Idee, ein Thema, vielleicht ein Text, schließlich eine Konzeption und eine Vision da ist; danach erst kommt das Material. Ausgehend vom Ideellen entscheiden wir, in welche Art Material sich dieses Ideelle am konsequentesten „umsetzen“ ließe. Das Material wird zum Medium für unsere Idee. Wer sich darauf versteht und schon Erfahrung mitbringt, wird vieles antizipieren können. Die Bedingtheit des Materials wird Einfluss nehmen auf Dramaturgie genauso wie auf den Raum, aber auch auf das Budget, auf die Gastspieltauglichkeit, den Stab an Beteiligten usw. Was wir machen, ist ein Netz knüpfen mit unzähligen Bezugspunkten. Und es sind wirklich endlos viele. Welchen geben wir Raum, was lassen wir virulent werden? Wer wird hier gehört?

Wenn in einem weiteren Schritt dann tatsächlich die Dinge auf der Probebühne angekommen sind, fängt das Ganze in gewissem Sinne wieder von vorne an. Meist ist es ein Schock. Nichts ist so wie es sein sollte. Und zum Glück. Denn was hier anfängt, ist ein Kampf der Dinge gegen die Idee. (Ich rede hier nicht von schlecht koordinierter Planung und Schlampereien. Die sollen bleiben, wo sie hingehören: draußen vor der Tür.) Es geht um einen strukturellen Widerspruch. Das Ding in seiner konkreten Bedingtheit wird sich als Medium immer in einer Reibung zum intendierten Einsatz verhalten. Es wird nie ganz passen.

PASSEND MACHEN

Jetzt ist die Frage, wer wird hier in welchem Grad passend gemacht. Jede Panne im Material, jede Sollbruchstelle kann zu einem neuen Bezugspunkt im Netzwerk führen. Das schließt auch all das mit ein, das zum Theaterapparat selber gehört. In dem Maße, wie wir heute „multimedial zu Gange“ sind, öffnen sich die Bezugspunkte ins Unermessliche. Die Kamera filmt ein Gesicht, das als Projektion den Spielkörper eines anderen komplettiert, der jetzt als ein Zusammengesetzter zu uns spricht, wobei die Stimme von einem weiteren Spieler kommt. Solcherlei mediale Verschränkungen lassen sich ins schier Endlose fortschreiben. Und ihre Tauglichkeit wie ihre Brüchigkeit kann nur im konkreten Tun begriffen werden. Tatsächlich gibt es die Erfahrung, dass wir haptisch nachvollziehen, welche Signale durch welche Kabel laufen. Wir nehmen sie dazu in die Hände, nehmen eine Zange und: durchtrennen sie. Jede materielle Bedingtheit legt ihre verletzliche Stelle bloß und macht sie angreifbar. Wer die Dinge begreift, wird ihre offene Flanke kennen. Der Faden, an dem die Marionette hängt, ist latent bedroht, genauso wie die Bunrakupuppe, der ein Spieler abhanden gekommen ist. Wollen wir das zum Kern der Unternehmung machen?

Hier ist das Ding nicht bloßes Zeichen. Hier ist es gefährdet. Hier ereignet es sich in seiner Materialität, legt gleichzeitig seine Bedingung bloß und zerstört sich selber. Und hier spätestens können wir unsere Kunst auch in den Brennpunkt aktueller theatertheoretischer Diskurse stellen und sollten es tun. Es geht um den „semiotischen Körper“ und den „phänomenalen Leib“, um die „Krise der Repräsentanz“ und das sogenannte „Authentische“ auf der Bühne. Das Theater der Dinge hat zu all diesen Fragen etwas zu sagen.

Das Ding, wo es Zeichen ist, ist ein „semiotischer Körper“, es repräsentiert ein Anderes, verweist darauf etc. Da, wo es seine materielle Bedingtheit bloßlegt und sich in seiner Materialität ereignet, vielleicht gar zerstört, ist es ähnlich dem Performer, der seinen eigenen Leib zum Ort des Geschehens macht. Hierher vorzudringen hieße, das Ding nicht bloß in Dienst zu stellen und es zu beherrschen, im besten Falle wenigstens virtuos. Es hieße in einen ständigen Dialog zu treten zwischen größtmöglicher Öffnung – und damit Zerstörung – und dem Zurechtstutzen der Dinge hinter die Sache, auf die sie bloß verweisen.

SUMMARY

In his article the director and university teacher Markus Joss outlines strategies of creation in theatre work with objects and, in doing so, takes a look at the mutual influence between the performer and the object, the dialectic of domination and allowing things to occur.

Quelle: <https://www.theaterderzeit.de/archiv/double/2015/11/33201/komplett/>

Abgerufen am: 07.12.2021