

# Zwischen Leben und Tod

## Eine Betrachtung des Nahtodes im Figurentheater am Beispiel der Inszenierung *Invisible Lands*

### Vorüberlegungen

Menschliches Leben benötigt den Sauerstoff aus der Luft – über einen längeren Zeitraum keine Luft zu bekommen, bedeutet unausweichlich den Tod. Das Atmen ist so fundamental mit dem Leben verknüpft, dass viele Praktiker\*innen wie Theoretiker\*innen des Figurentheaters<sup>1</sup> die Atmung als essentiell zur Belebung von Puppen auf der Bühne betrachten.

Je nach Schule ist das Atmen *die* Grundübung zur Belebung von Puppen und Dingen (vgl. z. B. McGowan 2016: S. 4f.). So nennen Ghosh/Banerjee (2006: S. 225) Fokus, Rhythmus, Atmung, Muskelkontraktion und bedeutungsvolle Bewegungen als Prinzipien, um der Puppe die Illusion von Leben zu verleihen. Allerdings bedarf es sehr wenig Animation, denn Jones (2014: S. 66) stellt fest, dass schon eine Puppe, die reglos sitzt und bloß atmet, in den Zuschauer\*innen das Empfinden von Emotionen und Gedanken der Puppe zu evozieren vermag. Und wenn wir Descartes (1870: S. 7) folgen, gilt: Wer denkt, der ist. Tillis (1992: S. 28) beschreibt weiter, dass die Lebendigkeit durch Gestaltung, Bewegung und Sprache imaginiert werden kann. Auch ohne Bewegung kann eine Puppe lebendig bleiben, da weiterhin Sprache und ihre Gestaltung zur Verfügung stehen (ebd.: S. 24). Wenn nun der Puppe Bewegung, Sprache und Atmen entzogen wird, stirbt sie. Der darstellende Mensch hingegen kann den Tod nur mimen. Die Puppe ist wirklich tot, weil sie schon immer tot war.

Je weiter sich die Figur von einem anthropo- oder zoomorph gestalteten Material zu einem gegenständlichen Ding bis zu ungestaltetem Material entfernt, desto näher kommt sie dem *Objekt*<sup>2</sup>. Im Extrem kann argumentiert werden, dass die Objekte „nicht von vornherein die Physiognomie von Menschen oder anderen Lebewesen haben“ dürfen (Bartnik 2004: S. 37 in Bezug auf Knoedgen 1990: S. 53), wohingegen beispielsweise für Carrignon (2000: S. 49) die Größe, Gegenständlichkeit, Materialität und massenhafte Reproduzierbarkeit ein Objekt ausmachen. Für Podehl (2000: S. 4f.) handelt es sich um ein „Theater der Dinge“, in dem noch weiter gefasst „Nachahmungen, die Plastiktierchen der Kinder und die Eiffeltürme der Erwachsenen“ auftreten, teilweise pars pro toto.

---

<sup>1</sup>Die Begrifflichkeiten im Theater der Dinge sind nicht unproblematisch. Bereits der Theaterbegriff ist in diesem Feld sehr breit (klassisch, postdramatisch, performativ, avantgardistisch...). Ebenso die Abgrenzung zum Schauspieltheater. Im folgenden soll von einer eher klassischen, westlichen Theaterdefinition ausgegangen werden, in der bestimmte Konventionen herrschen. Darunter die Trennung von Zuschauer\*innen und (Schau-)spieler\*innen mit ihren Figuren. Figur soll hier nicht die *Rollenfigur* bezeichnen, sondern allgemein das unbelebte Gegenüber der Spieler\*innen.

<sup>2</sup>Auch dieser Begriff ist nicht unumstritten. Gemeint ist er hier nicht in Relation zu einem Subjekt, sondern als „dingliches Ding“.

Im Objekttheater kommt häufig keine oder nur geringe Animation im obigen Sinne durch z. B. Atmung zum Einsatz. Vielmehr ist diese eher mit Bildcollagen vergleichbar (Carrignon 2000: S. 52f.) oder nach Erbeling (2006: S. 113) allegorisch zu verstehen.

Dass aber auch Objekte auf der Bühne sterben können, zeigt die Inszenierung *Drei kleine Selbstmorde* von Gyula Molnár. In diesem Stück sterben verschiedene Haushaltsobjekte (ebd.: S. 113f.). Eine Kaffeebohne wird in einer Kaffeemühle zermahlen, ein Streichholz begeht Selbstmord durch Entzünden und eine Alka-Seltzer-Tablette durch Stürzen in ein Wasserglas. Deutlich wird hier, dass der Tod von Objekten mit einer Transformation des Materialzustandes einhergeht. Das sieht auch Williams (2014: S. 19) in einer Betrachtung von Yves Jolys *Tragédie de Papier* so, in der zwei liebende Papierfiguren menschlicher Form durch Entzündung bzw. Zerfetzen getötet werden, sodass „die Figuren zu einer formlosen Materialität reduziert werden, die unmöglich wiederbelebt und wieder-personalisiert werden kann [Übers. d. Verf.]“ (ebd.: S. 19). Die Figuren können nur „durch Verunstaltung und Zerstörung [Übers. d. Verf.]“ (ebd.: S. 20) sterben. Nach Molina (1998: S. 177) müssen Puppen gar gänzlich verschwinden, um tot zu sein, da jedes übrige Fragment potentiell eine Puppe ist (zitiert nach Williams 2014: S. 19). Laut Erbeling (2006: S. 114) wird der Tod von Objekten – anders, als der Tod von Puppen – allerdings zu einer „imaginären Leistung“, die den Zuschauer stärker fordert.

Klar wird, dass verschiedene Objekte durch ihre Materialität unterschiedliche Todesarten haben können, die zwar spezifisch sind, aber nicht exklusiv sein müssen. Eine Brausetablette kann wie eine Kaffeebohne zermahlen werden, beide können bei entsprechender Temperatur verbrennen. Fraglich ist aber zum Beispiel, ob eine Kaffeebohne in einem Wasserglas stirbt.

Inbesondere gestaltet sich in vielen Fällen eine Wiederbelebung oder eine Nahtoderfahrung schwierig. Zerschnittenes Papier mag noch wieder zusammengeklebt werden können. Eine aufgelöste Tablette könnte vielleicht noch durch Verdunstung des Wassers und neuerliche Pressung des Trockenguts entstehen. Eine zermahlene Kaffeebohne wird kaum mehr ihre ursprüngliche Form zurückerhalten. Der Mensch, der nicht wirklich stirbt, hat hier einen Darstellungsvorteil gegenüber dem leblosen Objekt. Auch Williams (2014: S. 20) sieht, dass es einzig dem Menschen vorbehalten bleibt, wiederbelebt werden zu können.

Figurentheater hat auf der Ebene der Inszenierung zwangsläufig immer mit der Koexistenz von Leben (Spieler\*innen) und Tod (Figuren) zu tun. Inwieweit dies eingesetzt respektive reflektiert oder aber vermieden und verdeckt wird, unterscheidet sich nach der Inszenierungsabsicht. Zweiböhmer (2015: S. 45) sieht in der „inszenierte[n] Reflexion der Spielebenen“ und der „Aufspaltung von Spieleridentität und Rollenidentität“ gar das Unterscheidungsmerkmal von Schauspieltheater und Figurentheater. In jedem Fall hat das Figurentheater die Möglichkeit, mit dieser Koexistenz zu spielen. Ein Fi-

gurentheaterstück, welches die Handlung der Geschichte zwischen Leben und Tod auch in der Inszenierung spiegelt und die genannten Gegensätzlichkeiten nutzt ist *Invisible Lands*.

## Invisible Lands

Die Inszenierung *Invisible Lands* des Theaters *Livsmedlet*<sup>3</sup> (Spiel: Ishmael Falke, Sandrina Lindgren) erzählt die Geschichte einer Flucht.<sup>4</sup> Gezeigt werden soll, dass „Meinung über Geflüchtete vor allem eine Frage des Blickwinkels“ (internationales figuren.theater.festival 2019) ist. Es wird einer Gruppe von Figuren gefolgt, die auf Grund von Krieg aus ihrer Heimat fliehen müssen und sich auf dem Weg mit zahlreichen Hindernissen konfrontiert sehen. Darunter Verwundungen, Gebirge, Zäune, eine Hubschrauberverfolgung, eine Überfahrt in einem Boot voller Menschen und weitere. Schlussendlich erreicht eine Figur die Grenze zu Finnland (erkennbar an der finnischen Flagge an der Grenzschanke), die sie passieren darf.

Die Bühne ist als ein Rechteck weißen Tanzbodens gestaltet, auf dem eine weiße Fußbank steht und alle im Verlauf des Stückes benötigten Figuren, Requisiten und Bühnenaufbauten. Die Zuschauer\*innen sitzen in geringem Abstand auf der selben Ebene in zwei Reihen u-förmig um den Bühnenaufbau herum. Im Hintergrund hängt eine Leinwand, die für gelegentliche Videoeinblendungen genutzt wird.

Die Musik, alle Geräusche und die Fantasiesprache, in der die Figuren gelegentlich sprechen, sind vorproduziert und werden in den, von den Spielenden ausgelösten, entsprechenden Sequenzen automatisch eingespielt. Ebenso ist das Licht passend auf die Sequenzen programmiert.

Die Figuren sind je nach Szene fingerkuppen- bis fingergroße, bemalte Modellfiguren wie sie von Architekt\*innen und im Modellbau eingesetzt werden und dieser Größe entsprechende Actionfiguren. Durch ihre Gestaltung besitzen sie antropomorphen Charakter. In Größe, Material, Form und Unbeweglichkeit haben sie jedoch auch gewisse Objekteigenschaften. Dies wird durch eine nur rudimentäre Animation unterstrichen. Sie werden beispielsweise beim Sprechen nur leicht angetippt und zur Fortbewegung gezogen oder umgesetzt.

Es gibt verschiedene Ebenen in der Inszenierung. Dazu zählen Einblendungen vorproduzierter Videos auf der Leinwand, das Filmen der Figuren mit einer Handkamera, die Umkehrung von Lebendigem und Totem auf der Bühne sowie das Wechselspiel der Spielenden zwischen Animator\*in (lesbar als Gott oder Schicksal), Bühne (lesbar als unbeteiligte\*r Dritte\*r) und Protagonist\*in (lesbar als Betroffene\*r).

---

<sup>3</sup>Schwedisch für *Das Lebensmittel*

<sup>4</sup>Zur Analyse konnte auf einen Aufführungsbesuch in Erlangen im Rahmen des 21. internationalen figuren.theater.festivals 2019 zurückgegriffen werden. Zudem lag eine Aufzeichnung der kompletten Inszenierung vor.

Das Spielerduo inszeniert sich selbst als Bühne, auf der die Figuren gespielt werden. Auf der nackten Haut sind zu Beginn bereits Bemalungen einer Straße aufgetragen und im Verlaufe des Stücks werden weitere Bemalungen vorgenommen. So wird z. B. zur Andeutung des Meeres der nackte, sich hebende und senkende Bauch der auf dem Boden liegenden Spielerin blau gefärbt. Oberflächen von Armen, Beinen, Rücken, Bauch und Fußsohlen werden bespielt. So kommt es zu einer Umkehrung und das Lebendige auf der Bühne, der Mensch, wird zur starren Landschaft wohingegen das Tote, die Objektfiguren, lebendig werden. Die Verdinglichung des darstellenden Menschen ist nach Kavrakova-Lorenz (1989) maßgeblich für die „Belebung“ des Dinglichen“ (ebd.: S. 235), was hier ganz offenbar geschieht.

Immer wieder agieren die Spielerin und der Spieler aber auch in der Rolle der Protagonist\*innen und erzeugen so eine Art Vergrößerungsglas auf das Geschehen. So ist es nicht eine Figur, die den verletzten Fuß verbindet bekommt, sondern die Spielerin, die in einer weiteren Szene die Umgebung mit einem Fernglas absucht. Auf der Flucht rennt der Spieler, von der Spielerin gehalten, auf der Stelle, bis er vollkommen außer Atem ist und am Ende der Verfolgung durch den Hubschrauber liegen beide zusammengekauert schutzsuchend auf dem Boden. Anfang des letzten Drittels gibt es eine solche Vergrößerungsglasszene, die im Folgenden näher betrachtet werden soll.

Die geflüchteten Figuren sind am Meer angekommen. Die Spielerin und der Spieler knien sich vor je eine Glasschüssel, gießen Wasser aus einer Plastikflasche hinein und nehmen demonstrativ ein Tütchen Salz zur Hand, welches sie öffnen und in die Schüssel mit dem Wasser schütten. Dann wird vor dem blau bemalten Bauch der Spielerin ein Spielzeugboot von unten gezeigt und eine Figur an einem Stab, die hilflos unter Wasser zu treiben scheint.

Bei einem Lichtwechsel tauchen daraufhin beide ihren Kopf in den Schüsseln unter. Sie verharren in dieser Position während Aufnahmen von Kriegsgeräuschen wie Flugzeugen, explodierenden Bomben und abgefeuerten Maschinengewehren zu hören sind. Je länger sie ihren Kopf unter Wasser halten, desto mehr körperliche Reaktionen sind zu sehen. Von anfänglich aufsteigenden Luftblasen bis zu starken Zuckungen des Körpers als sie merklich Luftnot bekommen. Nach etwa eineinhalb Minuten können sie ihren Atemreflex nicht mehr unterdrücken und tauchen fast gleichzeitig und völlig außer Atem wieder auf.

An dieser Stelle ist eine erneute Umkehrung ersichtlich. Das Lebendige auf der Bühne wird Stellvertreter, um die Bedrohlichkeit, die vom offenen Meer ausgeht, darzustellen. Zwei wirkliche Menschen leiden real. Es werden keine Objekte oder Figuren untergetaucht. In all der genutzten Symbolik bricht Realität in die Inszenierung ein. Durch das beklemmende Gefühl ergibt sich im Affekt des Mitleids ein kathartischer Moment. Nach Lessings Deutung des aristotelischen Katharsis-Begriffs (vgl. Lawrenz 2007) kann hierdurch eine Wandlung des Zuschauers stattfinden. Durch das Eintau-

chen der unbeweglichen, unbeatmeten und wenig animierten Figuren wäre ein derart intensiver Affekt vermutlich nicht möglich gewesen. Zwar kann das Publikum den Tod oder das Leid von Objekten symbolisch dekodieren. Es weiß aber gleichzeitig, dass die Objekte als solches keinen Empfindungen unterliegen. Dies ist die *imaginäre Leistung*, die Erbelding (2006: S. 114) beschreibt. In dieser Form der Inszenierung<sup>5</sup> aber, in der die Emotionen durch die lupenartigen Szenen auf die Ebene der Schauspielenden gehoben werden, ist es daher konsequent, das Leiden durch die lebendigen Menschen darzustellen.

Das Beispiel zeigt, in wie weit die Inszenierungsmöglichkeiten im Figurentheater auf das Schauspiel zurückgreifen können, um Darstellungen zwischen den Polen von Leben und Tod verfeinern zu können. Eine damit einhergehende Reflexion der Ebenen oder Aufspaltung der Identitäten kann von der Inszenierung bewusst für Affekte genutzt werden.

## Literatur

- Bartnik, Jakob: *Wege zum Objekttheater*. München: GRIN Verlag GmbH, 2004.
- Carrignon, Christian: Chapitre XIV. Eine kleine Geschichte des Objekttheaters. In: Chapitre XIV. *Animation fremder Körper : über das Puppen-, Figuren- und Objekttheater : Arbeitsbuch*. Berlin: Theater der Zeit, 2000.
- Descartes, René: Die Prinzipien der Philosophie. In: Von Kirchmann, J. H. (Hg.) *René Descartes' philosophische Werke: Übersetzt, erläutert und mit einer Lebensbeschreibung des Descartes versehen von J. H. von Kirchmann*. Philosophische Bibliothek, Bd. 25/26. Berlin: L. Heimann, 1870.
- Erbelding, Mascha: *Mit dem Tod spielt man nicht ... Gestalt und Funktion des Todes im Figurentheater des 20. Jahrhunderts*. Frankfurt/M: Puppen & Masken, 2006.
- Ghosh, Sampa/Banerjee, Uptal K.: *Indian puppets*. New Delhi: Abhinav Publications, 2006.
- internationales figuren.theater.festival: *Livmedlet Theatre | Finnland / Israel / Schweden. Invisible Lands*. 2019. Stückbeschreibung. (<https://www.figurentheaterfestival.de/veranstaltung/invisible-lands/>) – Zugriff am 31. August 2020.
- Jones, Basil: Puppetry, Authorship, and the Ur-Narrative. In: Posner, Dasia N./Orenstein, Claudia/Bell, John (Hg.) *The Routledge companion to puppetry and material performance*. London New York, NY: Routledge, 2014, 61–68.
- Kavrakova-Lorenz, Konstanza: Das Puppenspiel als synergistische Kunstform. Thesen über das Zusammenspiel und die Wechselwirkungen von Bildgestalt und Darstellungsweise im kommunikativen Gestaltungsprozeß des Puppenspielers. In:

---

<sup>5</sup>Eine andere Form der Inszenierung kann selbstverständlich auch affektieren, wie unter anderem einige der eingangs erwähnten Inszenierungen zeigen.

- Wegner, Manfred (Hg.) *Die Spiele der Puppe: Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert ; [Festschrift zum 50-jährigen Bestehen des Puppentheatermuseums im Münchner Stadtmuseum]*. Prometh-Verl., 1989, 230–241.
- Knoedgen, Werner: *Das unmögliche Theater. zur Phänomenologie des Figurentheaters*. Stuttgart: Urachhaus, 1990.
- Lawrenz, Susanne: *Ästhetisches Mitleid. Lessing – Bernays – Nietzsche*. Dissertation. Berlin: FU Berlin 2007.
- McGowan, Kelly Catherine: *The Heart of the Puppet: Finding Inner Life and Truth within Puppet Theatre*. Salem State University 5/2016. Honors Theses. 112.
- Molina, Victor: *Artificial Creatures*. In: Del Teatre, Institut (Hg.) *Escenes de l'imaginari: Festival Internacional de Teatre Visual i de Titelles de Barcelona, XXV aniversari*. Barcelona: Institut del Teatre, 1998.
- Podehl, Enno: *Im Parlament der Dinge. Gedanken zur Entwicklung einer Theaterform*. In: *Das andere Theater*, Jg. 10, Nr. 4, 2000, 4–5.
- Posner, Dasia N./Orenstein, Claudia/Bell, John ((Hg.)): 2014 *The Routledge companion to puppetry and material performance*. London New York, NY: Routledge, 2014.
- Tillis, Steve: *Toward an aesthetics of the puppet. puppetry as a theatrical art*. New York: Greenwood Press, 1992.
- Williams, Margaret: *The Death of "The Puppet"?* In: Posner, Dasia N./Orenstein, Claudia/Bell, John (Hg.) *The Routledge companion to puppetry and material performance*. London New York, NY: Routledge, 2014, 18–39.
- Zweiböhmer, Natalie: *Dramaturgie und Inszenierung im Figurentheater*. München: GRIN Verlag GmbH, 2015.

## Video

- Livsmedlet theatre: *Invisible Lands*. Konzept und Spiel: Ishmael Falke, Sandrina Lindgren; Musik und Sounddesign: Niklas Nybom; Licht und Lichttechnik: Jarkko Forsman; Videoprojektionen: Sandrina Lindgren, Ishmael Falke. Live-Mitschnitt der Premiere im Tehdas Teatteri, Turku, Finnland vom 24.05.2015.