

dex WERK_LABOR WORK_SHOP | 2021_S

TERMINE

FR 05 MÄR 2021

- 1000 EINFÜHRUNG zum WORK_SHOP
1030 Präsentation von Arbeiten aus der Marionetten-LV:
Klara WEISS, Ariana MCMANUS, Ronja KLUG, Sebastian ROBINSON,
Maria MOGY, Davis TOMASI
1130 ZOOM-Vortrag Astrid GRIESBACH Theaterregisseurin und Lehrende
an der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch (Berlin)
bis 1800 WORK_SHOP
1800 CoV-TEST; gemeinsames Testen bei der CoV-Test Strasse (PSK)

SA 06 MÄR 2021

1000-2000 arbeiten, experimentieren froschen zum Thema

SO 07 MÄR 2021

- 1000-1500 arbeiten, experimentieren, froschen zum Thema
1500 aufräumen bzw. verräumen
1600 Präsentation
1800 fin

THEMENAUORIENTUNG UND WORK_SHOP

Das Thema Maske, Larve & CO wird im Sommersemester ins Performative erweitert. Die Themenausrichtung orientiert sich an der kinetischen Kunst und am zeitgenössischen Figurentheater.

Im Fokus des WORK_SHOPs steht die Entwicklung von „Figuren“ (animierte Objekte, wesenhafte Dinge, dinghafte Wesen), die spielbar und in ihrer Dimension handlich sind, in etwa wie Tischmarionetten.

Die Art ihrer Spielbarkeit kann sich an den Prinzipien der klassischen Puppentechniken orientieren (Marionette, Stabpuppe, Handpuppe, Klappmaulpuppe), es können aber auch eigene Spieltechniken entwickelt werden. Jedenfalls sollen die Figuren durch MEHRERE Personen bewegt werden und keine selbsttätigen Automaten sein.

Im WORK_SHOP wird im Modus des Experiments, des Versuchs und der Andeutung mit minimalen Mitteln gearbeitet. Die Figuren müssen nicht voll ausgearbeitet sein (das wäre in der kurzen Zeit des WORK_SHOPs auch nicht möglich), sondern können durchaus skizzenhaft bleiben.

Als Bühne dient ein einfacher Arbeitstisch. Die Materialien beschränken sich auf Draht, Futterseide, elastische Bänder und Schnüre. Im Vordergrund steht nicht die Form, sondern die Bewegung der Figuren, ihre „Körpersprache“.

Die konkrete Aufgabe des WORK_SHOPs besteht darin, eine Figur zu konstruieren, die durch den Charakter ihrer Bewegungen einen bestimmten Gemütszustand vermittelt. Zur Auswahl stehen 13 Gefühlsarten.

Die WORK_SHOPteilnehmer*innen bilden acht Gruppen. Jede Gruppe erhält einen Gemütszustand zugelost und baut eine Figur. Was ist mit „Figur“ gemeint?

Wir wollen anregen, bei der Entwicklung der Figuren nicht auf die klassische Puppe in Menschengestalt zu setzen, sondern mit den Mitteln der Abstraktion, Reduktion, Verfremdung und Andeutung zu arbeiten. Dadurch bleibt die Figur mehrdeutig und hält Interpretationsspielräume offen. Sie entzieht sich gängigen Körperkonzepten und Rollenklischees. Und sie erlangt, abseits ihrer Funktion der Menschendarstellung eine eigene Wirklichkeit als animiertes Objekt und wird Akteur in einem „Theater der Dinge“ (1).

Natürlich werden die Bewegungen der Figur von den Spieler*innen gesteuert. Gleichzeitig hat jede Spielfigur aber auch ihre konstruktionsbedingte Eigendynamik und Widerständigkeit, die sie der Kontrolle der Spielerinnen entgegensetzt. Das gilt auch für Figuren des klassischen Puppenspiels, insbesondere für Marionetten. Gerade dadurch erlangen sie ihre Lebendigkeit.

Im WORK_SHOP soll es auch um diese Gratwanderung von Kontrolle und Kontrollverlust gehen. Die Materialien, die zur Verfügung stehen, zielen genau darauf ab: Der Metalldraht ist gut für berechenbare Mechanik. Das Textile bleibt in seinen Bewegungen unwägbar und erlaubt es der Figur, sich ein Stück weit zu verselbstständigen.

ANREGUNG

Im Folgenden ein paar Anregungen und Beispiele für mögliche Herangehensweisen: Einem Alltagsgegenstand durch kleine formale Veränderungen und durch performative Manipulationen den Anschein eines belebten Wesens verleihen (mit der Schwelle von totem Ding und belebtem Wesen spielen).

Die Bewegungscharakteristik einer bestimmten Geste aufgreifen und sie in ein mechanisch bewegtes Objekt übersetzen (Vergleich: Jean Tinguely, „bascule“ <https://www.youtube.com/watch?v=o6Fqw81GhoY> oder Ernst Reinold, „Fehlstart“). Ein gestischer Mechanismus, der eine suggestive Emotionalität ausstrahlt, sich aber zugleich in seiner Dinghaftigkeit zeigt.

Unmögliche Körper konstruieren (Vergleich: Hans Bellmer, „La Poupée“ oder „La Bouche“ <https://www.mumok.at/de/la-bouche>, Xavier Le Roy, „self unfinished“ <https://www.youtube.com/watch?v=G3rv1TeVEPM>).

Konstrukte, die an den menschlichen Körper erinnern, aber durch die Anordnung der Glieder und/oder durch bizarre Bewegungen unsere Erwartungshaltungen an einen „natürlichen Körper“ untergraben und die Identifikation irritieren.

Die Wechselwirkung von Figur und Spieler*in thematisieren. Wer steuert wen? (Vergleich: Das Resonanzverhältnis zwischen Spieler und Marionette bei Ali Moini <https://www.youtube.com/watch?v=UM9khSk4tMk>). Die Widerständigkeit und Eigendynamik der Figur gibt ihr den Anschein von Lebendigkeit und macht sie zu einem gleichberechtigten Akteur im Zusammenspiel von Figur und Spieler.

PROZESS DES SPIELS

Den Prozess des Puppenspiels in den Fokus rücken: Mehrere Spieler*innen machen sich an der Figur zu schaffen. Es braucht mindestens vier (geschickte) Hände, um die Figur zu animieren. (Vergleich: Im japanischen Puppentheater Bunraku wird jede Figur von drei Spielern geführt, die für das Publikum immer sichtbar sind). Dabei geht die Illusion einer autonom agierenden Figur verloren. Die Figur wird als Werkzeug der Zeichensetzung (als Theaterrmittel) sichtbar, verliert dabei aber nicht ihre suggestive Kraft.

Körperzeichen (Mimik, Gestik oder Alltagsbewegungen wie Stiegensteigen, Winken, Bügeln, ...) werden aus ihrem Bedeutungszusammenhang genommen und in ein abstraktes Bewegungsspiel eingebunden. Es entsteht eine Art „Tanz der Zeichen“, der die eingeübten Deutungsmuster unserer Wahrnehmung umgeht und neue Assoziationsräume öffnet. (Vergleich: Ulrike Grossarth, „16 moving things“ <https://www.youtube.com/watch?v=qeYAwErrvLE>)

(1)“Theater der Dinge“ ist ein Begriff des zeitgenössischen Figurentheaters, der die Rolle des Dings, sei es eine Puppe, ein Requisit oder eine Maschine, als Protagonist im Theater hervorhebt.