

# SPIELEN MIT DEN DINGEN

## Überlegungen zum Spiel mit Körpern, Materialien, Objekten und Puppen

VON PROF. JULIKA MAYER

**A**ls Figurentheaterspieler spielen wir mit Bildern und Körpern: Puppenkörpern, Figurenkörpern, Kunstkörpern. Wir spielen mit Körpern, lebendigen und unlebendigen, leblosen. Mit Puppen, Figuren und Objekten bauen und zer-bauen wir (Körper-)Bilder, zerlegen, verzerren sie und setzen sie neu und anders wieder zusammen. Der wahrnehmende Körper ist Voraussetzung für den spielenden Körper. Aber was machen wir Figurenspieler, um ins Spiel zu kommen? Wie finden wir zurück? In den Zustand des Spielens? Kann man Spielen lernen? Wie lernen wir Spielen?

Spielen mit den Dingen können wir alle, tun wir doch als Kinder nichts anderes als die Welt spielend zu begreifen, das heißt wir greifen, fassen an, befühlen, erforschen die Welt über die Dinge, die Objekte: Was ist ein Kissen, wie bewegt sich der Stuhl, was ist ein Glas und warum bleibt das Wasser drin, wieso fließt ein Strahl und warum krieg ich den nicht zu fassen, wie rund ist rund und wieso rutscht das Eis?

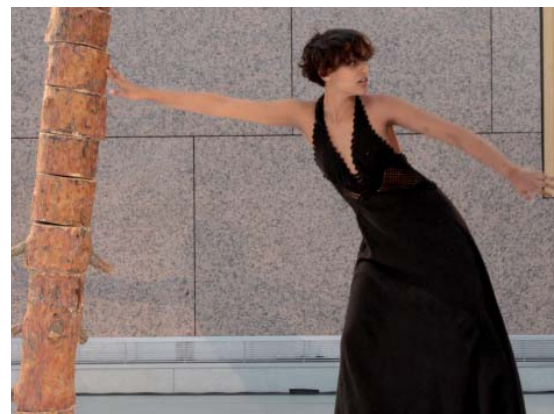
Meine Arbeit besteht darin, Spielregeln zu erfinden, als Künstlerin für mich selbst und als Lehrende für die Lernenden. Spielen können ist die eine Sache, aber welchen Rahmen stecke ich dafür ab, und wie spiele ich, wenn einer zuschaut? Spielen vor Publikum ist ein absurder Gedanke, genau betrachtet. Und mit was spielen wir? Gerne gebe ich den Inhalt, die Dramaturgie ans Objekt ab. Wichtig ist also die Wahl der Puppe, des Objekts oder des Materials, denn es ist Symbol, Sinnträger, es trägt bereits in sich die Geschichte(n); ich muss sie lediglich im Spiel entladen, herauslocken sozusagen, das entlastet erheblich, einmal angefangen zu spie-

len, muss ich mir keine Gedanken mehr machen! Ich versuche Spielregeln zu erfinden, die so viel Konzentration und Körpereinsatz verlangen, dass das Denken verschwindet. Spielen wir erst einmal mit unserem Körper und nicht mit dem Kopf, dann wird das Zuschauen fesselnd, spannend, gefährlich, ohne dass ich verstehen muss, was ich sehe. Ich verstehe es spielend. Die Spielregeln immer wieder neu zu erfinden ist eine Herausforderung, denn nur dann entsteht Neues. Kreation statt Methode.

**Ein Beispiel** - Blockseminar für Studierende des dritten Studienjahrs. Titel: Holzwege: Pinocchio-Experimente – Über Herangehensweisen und Arbeitsmethoden (Sommersemester 2012).

Über Holzwege nähern wir uns dem Material Holz und untersuchen den Begriff „Animation“: Was ist Animation? Wo fängt sie an, wo hört sie auf? Animieren sich die Dinge, wenn wir mit ihnen spielen? Unsere Spielzeuge sind Holz, Baum, Stamm, Scheite, Späne, Holzköpfe und Wurzeln. Es geht um Pinocchio, den Urmythos des Puppenspiels und die Frage: Was war die Puppe bevor sie Puppe war? War die Puppe da, bevor sie Puppe wurde?

Ich gehe durch den Wald, Nasen sehen mich an: Pinocchios wohin das Auge sieht. Pinocchio war vorher da, er spricht mit Geppetto, bevor dieser überhaupt anfangen kann zu schnitzen. Also beschließe ich für dieses Seminar, mit „Pinocchios im Rohzustand“ zu spielen. Wir finden einen Förster, gehen in den Wald, sammeln Holz, bringen es auf die Probebühne und fangen an zu spielen. Im Spiel entsteht ein Wald, lange Nasen, seltsame Wesen, Bäume werden gestapelt, aber





wollen nicht mehr halten. Die Spielregeln dazu sind einfach: Nicht den Boden berühren, das Holz transportieren ohne Arme, tragen und getragen werden, Gewicht geben und Gewicht aufnehmen... Die Spielregeln hier kommen zum großen Teil aus dem Kontakt- und Improvisationstanz: Wir arbeiten über Kontaktpunkte, wir erweitern unser Handwerk, unseren Zu-griff: Nicht nur die Hand greift und ist in Aktion, sondern der ganze Körper „animiert“.

In dieser Art zu spielen geht es um die Tücke des Objekts; die Unvorhersehbarkeit, das Unerwartete zu provozieren, darum, zu vergessen intelligent zu sein, um in den Zustand des Spielens zu kommen. Nichts eignet sich dazu besser als Objekte und ihre „Tücke“: Wir können nicht anders als uns vom Material überraschen zu lassen. Und wir trainieren, den Zufall zu forcieren, im Spiel. Die Kunstkörper, Bilder von Figuren – hier die Pinocchio-ähnlichen Wesen – entstehen im Spiel und aus dem Spiel mit den Dingen. Die Figuren kommen von selbst, niemand hat sie sich ausgedacht, wir lernen nur sie zu sehen. Ausgedacht haben wir uns die Spielregeln, die erlauben, dass neue Körper und Bilder entstehen.

Ausschnitte dieser Arbeit wurden im Oktober 2012 im Rahmen der Langen Nacht der Museen im Musée d'Art Moderne MAMCS in Strasbourg gezeigt.

Die Performance begleitete die Ausstellung *Continents Noirs* von Annette Messager. Es spielten Wiebke Schulz, Samira Lehmann und Julika Mayer.



Julika Mayer, geboren in Erlangen, macht zeitgenössisches Figurentheater und befindet sich mit Ihren Puppen und Objekten gerne in den Grenzbereichen zwischen Tanz, Theater und Performance. Ihre Ausbildung erhält sie an der Staatlichen Hochschule für Puppenspielkunst ESNAM (École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette) in Charleville-Mézières, Frankreich. 1999 gründet sie zusammen mit Renaud Herbin und Paulo Duarte LâOù – marionette contemporaine. Diese Struktur bietet über 10 Jahre den Rahmen für internationale Projekte und vielfältige Recherchen zum zeitgenössischen Figurenspiel. Julika Mayer arbeitet regelmäßig für ihre Produktionen mit Künstlern aus anderen Disziplinen wie Tanz, Theater, Zirkus, Musik oder Videokunst. 2010 erhielt sie das Kunststipendium Hors les Murs des Institut Français in Paris. Seit 2011 ist sie Professorin für Figurentheater mit bildnerischem Schwerpunkt an der Staatlichen Hochschule für Musik und Darstellende Kunst in Stuttgart.