

Kritiken & Kommentare 7

# WAR'S SO?

Studenten schreiben über SPIELART...

Inhalt:

Cuqui Jerez: The Real Fiction	S. 2–3
Nature Theater of Oklahoma: No Dice	S. 3–5

Mehr Informationen zum Theaterfestival SPIELART finden Sie unter: [www.spielart.org](http://www.spielart.org)

Veranstalter: Spielmotor München e.V. – eine Initiative  
der Stadt München und der BMW Group

Medienpartner:



Liebe Festivalbesucher!

Theaterwissenschafts-Studenten der LMU München haben für Sie Kritiken & Kommentare zu den letzten beiden SPIELART-Veranstaltungen verfasst. Überprüfen Sie selbst: „**War's so?**“ Viel Spaß beim Lesen der Original-Versionen und vielen Dank für Ihren Besuch!

Übrigens: Alle studentischen Kritiken stehen im SPIELART-Blog (zum Download) für Sie bereit – dort finden Sie zudem weitere Eindrücke zum Festival: [www.spielart.org/news/blog/](http://www.spielart.org/news/blog/)

Ihr Festival-Team

## **Cuqui Jerez: The Real Fiction** **30. November + 1. Dezember, Muffathalle**

### **A Space Odyssey reloaded**

In einer früheren Arbeit von Cuqui Jerez, *A Space Odyssey* (2001), wurden Objekte vor Publikum gefilmt, um ihnen danach den entstandenen Film zu zeigen. Die heutige Vorstellung in der Muffathalle beginnt wie das Making Of zu diesem Film – bis etwas passiert.

Die zwei Darstellerinnen spiegeln in ihren hartnäckigen Versuchen, die Vorstellung zu Ende zu bringen, eine faszinierende Diskussi-

on um die Grenzen von Theater, Performance und Wirklichkeit.

Wo beginnt die Bühne und die Fiktion, wann ist ein Fehler keine Variation mehr?

Die technisch hoch ausgefeilte und darstellerisch großartige Leistung nimmt einen gefangen bis zum fulminanten Finale. Dabei wissen die Darstellerinnen immer genau, was sie tun. Das weiß nur das Publikum nicht. *Julia Gaßner*

### **Die kleinen Tücken des Alltags**

Nie kann sich der Zuschauer wirklich sicher sein, was hier geplante Fiktion ist und was tückische Realität. „*The Real Fiction*“ ist ein interessantes Experiment zur Erforschung von Publikumsreaktionen.

Die Aufführung scheint in einer halbstündigen Schleife festzustecken. Die Darsteller vollziehen verschiedene Handlungen mit Alltagsobjekten und filmen sich dabei. Plötzlich macht sich Unruhe auf der Bühne breit. Die Videokamera hat nicht funktioniert. Nach hektischen Beratungen zwischen Darstellern und Technik wird den Zuschauern mitgeteilt, dass die Aufführung noch einmal von vorn beginnen muss. Bei der Wiederholung geht dann in Slapstick-

Manier alles schief, was schiefgehen kann. Natürlich hat auch diesmal die Kameraaufzeichnung versagt und alles beginnt von vorn. Die Darsteller nutzen alle Möglichkeiten, ihre Ungeschicklichkeiten weiter auszubauen. Diese Zeitschleife wird mehrfach durchlaufen.

Viel interessanter als die Bühnenhandlung ist, was sich im Zuschauerraum abspielt. Es entstehen lange Pausen zwischen den Wiederholungen, bei denen das Publikum diskutiert, was echt und was gespielt ist. Im Publikum sitzen einige Darsteller, die mit ihren Bemerkungen für zusätzliche Verwirrung sorgen. „*The Real Fiction*“ versucht das Verhalten der Zuschauer bis zu einem gewissen Punkt zu steuern. *Tobias Leeb*

### **Murphy's Law in „THE REAL FICTION“**

*Alles was schief gehen kann, geht schief – und das Publikum wird ein Teil davon...*

Cuqui Jerez, die Regisseurin der Performance „*THE REAL FICTION*“, zeigt mit den Darstellerinnen María Jerez und Amaia Urra, was alles auf der Bühne schief gehen kann, und spielt mit der Vorhersehbarkeit und dem Zufälligen.

Der Inhalt ist schnell erzählt: Es werden kurze Szenen in dilettantischer, aber irgendwie witziger Art und Weise auf einer Videokamera aufgezeichnet. Ich frage mich, wann ich denn eigentlich das Ergebnis sehen kann. Doch das rückt in den Hintergrund, als ein scheinbarer

„Fehler“ passiert. Ab der Wiederholung der Aufzeichnungen und dem eigentlichen Neubeginn der Performance klappt überhaupt nichts mehr. Viele Zuschauer lachen – vielleicht aus Schadenfreude – und die Darstellerinnen provozieren das Gelächter. Es wird alles immer absurder und entfremdender, und ab einem gewissen Punkt scheint alles im absoluten Chaos zu versinken.

Und das Publikum wird in das Spiel miteinbezogen, sei es als Karaoke-Sänger oder Feuerwehrmann. Dieser Publikumsbezug machte es für mich immer spannender – und ich stellte mir die Frage, wohin das alles noch gehen soll.

„THE REAL FICTION“ sprüht vor Witz und Charme, nicht zuletzt bedingt durch die beiden Darstellerinnen, die den Eindruck erweckten, als ob sie noch mehrere Stunden zum Improvisieren bereit gewesen wären.

Zu bemängeln habe ich nur, dass einige Gags zu vorhersehbar waren und folglich ihre Wirkung beim Zuschauer verloren. Und die Frage, ob nun alles zufällig war oder nicht, ließ sich an vielen Stellen verneinen. *Thomas Böhm*

### „How to get out of Fiction?“

„*The plot goes wrong the more it is corrected.*“

Das war die Frage, die Cuqui Jerez und Team beschäftigte. Die Lösung; der Fehler, durch den, bzw. durch das Fehlverhalten, kommt die Realität ins Spiel.

Es erinnert an eine Versuchsanordnung, immer aufs Neue wiederholtes choreographiertes Verhalten, alles sehr steril. Mit dem ersten Versuch wird der Zuschauer konditioniert, damit er dann beim zweiten Versuch die Fehler erkennt, um im dritten Anlauf in Kombination mit dem Vorhergegangenen etwas Neues zu schaffen. Man fühlte sich auch teilweise wie eine Laborratte, verwirrt, was nun real und was fiktiv ist.

Real Fiction, Die Realität ist der Zuschauer, der die Fehler als echte, reale Fehler ansieht,

die Fiction ist, dass auch die Fehler ein durchchoreographiertes Gesamtkunstwerk ergeben.

Es ist von der Tagesform der Schauspieler abhängig, wie schnell das Publikum dem Spiel auf die Schliche kommt, meint Jerez. Danach richtet sich dann auch die ganze Dramaturgie. Wenn der Fehler geglaubt wird, dann funktioniert auch der zweite Versuch, in dem sich das Publikum dann zu schämen beginnt, und im dritten folgt dann die Auflösung

Mir ging es anders, ich hab den Fehler nicht geglaubt, hab mich folglich auch nicht geschämt, eher gelangweilt. Aber die Auflösung hat das Stück gerettet.

Sehr amüsanter Nonsens mit bombastischem Ende, bei dem spätestens der Hartnäckigste leicht verwirrt ist. *Franziska Bürklin*

## Nature Theater of Oklahoma: No Dice

28. November – 1. Dezember, Neue Balan / Ehemaliges Infineon-Gebäude

### Neue Helden braucht das Land

*Das Nature Theater of Oklahoma erkämpft sich Kultstatus (in meinem Leben)*

Warum heißt das eigentlich No Dice? Ach ja richtig, haha, es kommt kein Würfel darin vor! Egal. Jedenfalls: begeisterte mich das Nature Theater of Oklahoma sehr. Ihre Körperspannung, die sie sich in den 3 ½ Stunden nicht einmal abhanden kommen ließen, die Begeisterung und Kraft in ihren Bewegungen, die Präzision ihres Spiels - ich war hin und weg. Ich genoss die zwanglose Atmosphäre (etwas

anderes hätte ich, müde und eigentlich ohne Lust auf mehrstündige Performance, nicht ausgehalten), genoss mein Sandwich, mein Dr. Pepper und war innerhalb weniger Momente so was von überzeugt, dass ich einen sehr guten Abend haben werden würde (ich sollte Recht behalten). Ich bog mich vor Lachen und war nachdenklich und nun bleibt vor allem eine Frage...

Wann fahre ich nach NYC, um mir die 11 Stunden zu gönnen? *Katharina Heudorfer*

### „I am not eating, drinking or smoking, because I am talking.“

*Konversation und ihre hässlichen Schwestern: NO DICE trifft einen mit komischer Wucht.*

Begeisterung mit Worten zu beschreiben, ist sehr schwer. Wie kann ein einzigartiges Erlebnis adäquat durch Alltägliches wiedergegeben werden?

Hier liegt auch der Pudel begraben, den *Nature Theatre of Oklahoma* aus den USA mit NO DICE ausbuddeln: der Komplex Sprache, die Möglichkeiten und Zwischen-Zeilen; wie

viel kann man sagen, wenn man eigentlich gar nichts sagt?

Dabei sprechen sie sehr viel: Das Stück wird von der Konversation getragen, die durch aufgenommene Telefongespräche entwickelt wurde, ironisch konterkariert durch die Verkleidungen der fünf sehr präsenten Darsteller. Sie kämpfen sich durch ihre Sprache wie durch Dschungelland, erklären, verwirren und finden sich, tasten sich vor bis zum Lebenssinn und rutschen wieder ab, Sucht, Jobsuche, Kreativität werden da verhandelt, sehr lebensnah und

doch so weit entfernt, von dem was sie eigentlich sagen wollen: „We could go and eat a burger somewhere. I call you.“

Ihre leeren und doch so schweren Worte werden begleitet mit den taylorischen Gesten, die wir uns gegenseitig bieten, hohle Bewegungen, die unterstreichen sollen, was wir meinen, und uns doch nur bloßstellen, gefan-

gen in einer Endlosschleife aus Körperlichkeit. Das Ergebnis ist verzweifelte Komik.

„Tell me a story, amuse me!“ wird gefordert. Sie sind die Geschichtenerzähler, sie müssen unterhalten und alles mit einem Sinn füllen. Doch auch nach dieser Feststellung gibt es keinen Ausweg: „I don't have anything to say.“ NO DICE schafft es, eben dadurch sehr viel zu sagen.  
*Julia Gaßner*

---

## Komm wegen der Magie und bleib nicht nur wegen der Sandwichs

*Herrlich verspielt und albern. „No Dice“ der New Yorker Gruppe „Nature Theatre of Oklahoma“*

„Wir müssen reden!“ Der Titel von Hamid Ben Mahis Performance, die an den Vortagen gezeigt wurde, hätte hier mindestens genauso gepasst: Alles dreht sich ums Sprechen, seinen Sinn und Unsinn, die Möglichkeit und Unmöglichkeit, Geschichten zu erzählen.

Über 100 Stunden private Telefongespräche haben die Company-Mitglieder des Nature Theater Of Oklahoma mitgeschnitten. Das daraus entstandene Textmaterial wird immer wieder neu gemischt und den Schauspielern per Kopfhörer zugespielt, die sich in ihren ab-

surden Kostümen (Ein Pirat mit jüdischen Schläfenlocken, ein Cowboy mit falschem Bart und rosa Hemd; Die Assoziation zu den Village People drängt sich förmlich auf) sichtlich abmühen, wild Grimassen schneiden, um ihre eigene Alltagssprache auf die Bühne zu bringen.

Konterkariert durch die immer gleichen Bewegungen, die scheinbar in keinem Zusammenhang zum Gesprochenen stehen, verdichtet sich ihre Performance zu einer höchst selbstreferentiellen, aber auch herrlich albernen potentiellen Endlosschleife, die zwischen Belanglosem, Abgründigem, Intimen, Existentiellen oszilliert.  
*Thomas Gipfel*

---

## Gesichtsakrobatik und Gruppendynamik

Die gut dreieinhalb Stunden andauernde Performance namens „No Dice“ überrascht vor allem mit dem Begrüßungsgeschenk (ein Sandwich und ein Getränk), mit der starken Präsenz der Darsteller und den absolut schrägen Kostümen, einschließlich dem Humor.

Dass dieser Abend etwas anders verlaufen würde, das war mir bereits mit dem Auftritt des Pseudo-Cowboys, Zachary Oberzan, und der Frau mit der roten Perücke, Anne Gridley, klar. Die Gestik aller Akteure unterstrich mit ihrer Sinnentleerung die Absurdität dieser Performance. Während sie ihren „Text“ sagten, führten sie immer wiederkehrende gestische Zeichen aus, die so rein überhaupt nichts mit dem Gesprochenen zu tun hatten. Das verlieh dem Spiel auf der Bühne teilweise eine ganz eigene Komik, ganz zu schweigen von den lustigen Grimassen aller Darsteller, die vor allem am

Anfang des Stückes begeisterten. Den „Text“ hörten alle über Kopfhörer aus Teilen einer Aufzeichnung eines 100-Stunden-Gesprächs, das nun auf der Bühne nachgesprochen wurde. Dass die Akteure dabei manchmal Schwierigkeiten hatten, machte es für den Zuschauer umso lustiger, vor allem, wenn man keinen echten Bart trägt und dieser sein eigenes Spiel entwickelt.

Hervorzuheben ist ebenso die starke Gruppendynamik aller Performer, die fast keinen einzigen Moment nachließ und in dem absolut verrückten Tanz vor der Pause ihren Höhepunkt fand: Die Loops des Pseudo-Beatboxers und die teilweise simplen, aber genialen theatralen Mittel wie Licht ein- und ausschalten verliehen diesem Teil der Performance starke Wirkung und mir ein Lachmuskeltraining, das ich nicht vergessen werde!  
*Thomas Böhm*

---

## Der Off-Off-Broadway in München

*Ein Cowboy, ein Pirat und eine Prostituierte tanzen zur Musikbegleitung einer Fledermaus. Das war eindeutig der Höhepunkt...*

Mit starker Bühnenpräsenz und satirisch überzeichnetem Spiel füllen die Darsteller gekonnt die dreieinhalb Stunden ihrer Aufführung. Viel

Inhalt vermitteln sie dabei aber nicht. Die reichhaltigen Eindrücke der Vorstellung zusammenzufassen, ist nicht ganz einfach.

Jeder Zuschauer bekommt beim Betreten des Theaters eine Flasche Cola und ein selbstgemachtes Sandwich, um für die lange Aufführung ausreichend gestärkt zu sein. Da-

nach kommen die Darsteller in skurrilen Kostümen auf die Bühne. Durch ihr übertriebenes Spiel mit Gesichtsausdrücken und Gestik provozierten sie immer wieder Lacher. Über Kopfhörer bekommen die Darsteller andauernd dieselben Texte eingespielt, die sie mit wechselnden Rollen spielen. Die Texte wirkten oft wie purer Unsinn, es handelte sich dabei aber um Mitschriften von normalen Telefongesprächen. Meist fehlt es ihnen weitgehend an Sinn. Mit großer Hingabe tragen sie diese Texte vor,

als wären sie zutiefst von ihnen ergriffen. Andere Darsteller gehen währenddessen stumm und pathetisch über die Bühne oder stehen in einer Ecke. Am Ende der beiden Hälften verfallen dann alle in einen wilden Tanz.

All das wirkt reichlich seltsam und man sucht vergebens nach einem Sinn in den Dialogen der Schauspieler. Es geht bei „No Dice“ aber auch nicht darum, einen Inhalt zu vermitteln. Der Ereignischarakter der Vorstellung steht im Vordergrund.  
*Tobias Leeb*

---

### **Wir können uns selbst nicht hören, weil wir sprechen!**

*Ein Cowboy im rosa Hemd, ein Pirat mit Judenlocken, ein Mann im Fledermauskostüm und eine Frau, die aussieht wie ein Schaf. Das ist nicht etwa die Wiederauferstehung der Village People, sondern das ist No Dice.*

Trotzdem die gesamte Aufführung ausschließlich aus belanglosen Nonsensdialogen besteht, gelingt es dem *Nature Theatre of Oklahoma* durch unglaubliche Präsenz und Körperspannung der Darsteller, das Publikum zu fesseln, zu unterhalten und nachträglich zum Nachdenken anzuregen. Einer der ehemaligen Büroräume von Infineon ist die Spielstätte, vermeintlich zurückgelassene Reste des Firmeninventars das Bühnenbild.

Thema der Aufführung ist die zwischenmenschliche Kommunikation. Mit all den Kommunikationsmöglichkeiten hat sich der Mensch längst leer geredet, durch das ganze belanglose Gerede und die Übersättigung durch die Medien hat er keine Phantasie mehr. Hier wird klar, dass der Spielort wohl absichtlich gewählt wurde, sind es doch gerade solche Großraumbüros, in denen das Individuum

untergeht und leere Kommunikation aufgrund des konstruierten Miteinanders geradezu exzerziert wird. Die vier Schauspieler tragen Texte vor, die aus aufgezeichneten Telefonaten stammen. Es sind Gespräche, die wenig Inhalt haben und in denen die Gesprächspartner teils völlig aneinander vorbeireden. Währenddessen führen die Darsteller immer gleiche Bewegungen wie bei einem algorithmischen Tanz aus.

Das Durchhaltevermögen der Darsteller ist bewundernswert. Für das leibliche Wohl und Durchhaltevermögen des Publikums, wurde gleich nach dem Einlass gesorgt, für jeden gab es ein pappsüßes Soda und ein von den Regisseuren eigenhändig zubereitetes Sandwich aus Schaumgummitoast. Genau, was ein Student vor einem so langen Theaterbesuch braucht.

Allerdings reichte mir die kulinarische Stärkung wohl nur für den ersten Teil der Vorstellung. Dreieinhalb Stunden sinnloses Gerede und sich verselbstständigende Maskenteile waren zu lange für meinen Geschmack.

*Petra Siewert*