

Werkbuch «Die Schneiderin»



Hier erzählt Gardi Hutter, wie sie zwischen 2007 und 2010 gemeinsam mit einer Reihe von Leuten ihr Programm «Die Schneiderin» entwickelte. Ein Werkbuch, das aufzeigt, wie viele Ideen während eines Entstehungsprozesses gewälzt und verworfen werden, wie sich ein Plot, Szenen und Gags entwickeln. Gardi Hutter spricht von Inspirationen im Vorfeld und schiebt einen persönlichen Essay zu Clowns ein. Sie schildert, wie die Probearbeiten ablaufen, wie Bühnenbild und Kostüme entstehen, und lässt uns teilhaben an der Freude und am Zweifeln, die Teil der kreativen Arbeit sind. Gleichzeitig macht Gardi Hutter ihr gesamtes Arbeitsmaterial aus der Entstehungszeit des Stücks, inklusive Skizzen, Protokolle, Videos und Bilder online unter gardihutter.werkbuch.com zugänglich.

Von der Vorstellung im Kopf zur Vorstellung auf der Bühne

Wie ein Stück entsteht *Von Gardi Hutter*

1. Basis	404
2. Konzept	421
3. Problock I – Schreiben	424
4. Problock II – Spiegel	433
5. Bühnenbild	436
6. Problock III – Gags	440
7. Problock IV – Proben	444
8. Produktion	450
9. Probevorstellungen	451
10. Premiere	454

1. Basis

Die häufigste mir gestellte Frage ist: Wie kommen Sie nur auf die Ideen? Auf diese einfache Frage habe ich ausführliche Antworten – und alle leuchten sie mit einer Taschenlampe in einen dunklen Wald. Eine einfache Antwort habe ich nicht. Auch meine Kollegenschaft nicht. Und auch nicht die Wissenschaft. Es ist komplexer als die Wettervorhersage. Sie kennen das Phänomen der Schmetterlingsflügel, die einen Tornado auslösen können? Eine Idee mag zwar «plötzlich» aufblitzen, doch sie hat immer einen langen Vorlauf. Ich kann nicht sagen, wie eine Idee entsteht – ich kann nur beschreiben, wie ich «das Feld bearbeite», um sie zu ermöglichen. Eine Bäuerin würde vom Fruchtbarmachen der Erde reden – eine Künstlerin vom Entstehungsprozess. Die Stückfinder sitzen stunden- und wochenlang zusammen und reden, suchen, fantasieren, verwerfen, fügen ineinander, bis irgendwann ein Ganzes entsteht. Erde können wir in die Hand nehmen, daran riechen, aber Kopfarbeit ist flüchtig und nicht zu fassen. Doch eine Art Dokumentation der Entstehung lässt sich nachlesen. Ich mache mir während der Arbeit viele Notizen. Das hilft mir, in der Wirrnis klare Linien auszumachen, mich im Vielen an Einzelnes zu erinnern oder verworfene Ideen nochmals auf ihre Verwendbarkeit abzutasten.

Im Jahr 2021 ist der vierzigjährige Geburtstag meiner Clownfigur Hanna. Ich bin in diesen vergangenen Jahren so reich vom Publikum beschenkt worden, dass ich ein Geschenk zurückgeben möchte: Ich mache mein ganzes Material aus der Produktion «Die Schneiderin» – Protokolle, Fassungen, Fotos und Videos – öffentlich zugänglich. In meinen Anfängen als Studentin und Künstlerin hätte ich mir ein solches Werkbuch gewünscht. Es hätte einige Krisen abkürzen können. Ich weiss nicht, wie viele Biografien von grossen Komikern ich zerlesen habe, weil ich wissen wollte, wie sie arbeiten, wie sie ihre Szenen erfinden. Doch sie beschreiben nur, mit wem sie sich getroffen und welche gesellschaftliche Wichtigkeit sie hatten. Heute verstehe ich die Auslassung besser: Es ist unmöglich, kreative Prozesse stringent zu beschreiben.

Erst wollte ich meine Produktionsprotokolle chronologisch und kommentarlos aneinanderreihen. Lese ich diese Protokolle wieder, tun sich Erinnerungen auf, ich sehe ganze Szenen vor mir. Ich erinnere mich an das Gefühl von Verlorenheit und an die

grosse Leere, in die hinein ich erste Ideen ausformuliere. Doch unbeteiligte Leserinnen und Leser stehen vor einem Blatt mit Hieroglyphen. Die Notizen sind für sie schwer zu entziffern, da die anfänglichen Ideen meist nur Gedankenblitze sind, Auslöser von Assoziationen.

Wie beim Stein, der ins Wasser geworfen wird, geht es nicht um den Stein, sondern um die Wellenkreise, die er bewirkt. Die Gedankenketten sind so zu lesen. Was lösen sie an Gefühlen, Bildern, Erinnerungen, an Assoziationsketten aus? Sie sind nur in ihrer Wirkung verständlich. Sie sind Geländer im leeren Raum.

Die Protokolle sind ungekürzt und voller Wiederholungen. Das immer wieder Gleiche ist von zentraler Bedeutung, um voll und ganz in einen Stoff einzutauchen. Das ist das Schöne und das Schwierige: Aus diesem täglichen Sumpf blubbern ab und zu neue Ideen auf. Wenn ich die Protokolle kürze oder eine Auswahl treffe, dann bin ich schon zielgerichtet. Erst im Nachhinein lassen sich die Schritte aufzeigen, die zu einer Idee geführt haben. Stehe ich im Prozess, weiss ich nicht, wohin eine Überlegung führt, ob in eine Sackgasse oder in eine grosse Szene. Ein kreativer Prozess ist widersprüchlich, eigenwillig und zieloffen.

Um diese kreativen Prozesse verständlicher zu machen, habe ich erklärende Texte zu den einzelnen Schritten verfasst. Sie sollen den «roten Faden» sichtbar machen, der durch Protokolle, Fassungen und Videos der Produktion «Die Schneiderin» führt. Anhand dieses «Leitfadens» lässt sich ansatzweise nachvollziehen und miterleben, wie ein Stück entsteht. Wie viele «Fäden» aus der Schneiderwerkstatt doch in die Sprache gefunden haben ...

INSPIRATION

2007 entschliesse ich mich, ein neues Stück zu produzieren, und entscheide mich für eine seit Jahren in mir gärende Grundidee:

DIE NÄRRIN UND DER TOD

Spannend wäre es, aufzuzeigen, woher diese Idee kommt. Aber Grundideen entstehen bei mir immer über Jahre: Sie sind gedankliches Schwemmholz, das anlandet, eine Zeit lang liegen bleibt und wieder abtreibt – je nach Lebensströmung und Wasserstand. Sie tauchen in vielen Gesprächen mit Freunden auf, in denen wir uns über Verrücktes und Absurdes amüsieren: «Man könnte doch

einmal das und dieses machen, und dann würde jenes passieren.» Wir witzeln, übertreiben, lachen und vergessen es wieder. Aber einzelne Ideen kommen immer wieder hoch. Ich schreibe sie auf, damit ich sie loslassen kann. Einige sind so hartnäckig, dass ich sie, nur um der schönen Vorstellung willen, ausarbeite. Die meisten Bilderstürme versanden. Doch plötzlich steht eine Idee gross vor mir und fordert mich heraus. Ich versuche ein mögliches Szenario auszuarbeiten, um zu prüfen, ob sie Gehalt haben könnte.

Hier meine ersten Notizen:

Die Clownin entweicht dem Tod mit schlauem Witz. Überlistet ihn. Springt ihm von der Schippe. Hat Galgenhumor.

Sie ist eine Art Scheherazade, die, um am Leben zu bleiben, nicht Geschichten erzählt, sondern Clownnummern spielt.

Dann entwickle ich mögliche Spielmechanismen:

Die Stunde der Clownin hat geschlagen. Der Tod steht vor ihr.

Clownin: Moment, ich komme gleich. Nur noch ...

Sie erfindet alles Mögliche, um Zeit zu schinden, und zieht die kleinste Idee in schiere Länge. Der Tod nervt sich, will sie endlich packen. Doch sie hat schon eine neue Idee:

- *Eine letzte Zigarette rauchen – Slapstick mit Zigaretten und Zündhölzern – Tod raucht mit und hustet.*
- *Fordert ihr Recht auf die «letzte Mahlzeit» – überlegt sich: Was will ich als Letztes essen? Stellt sich ein Zehn-Gänge-Menü vor – beiden läuft das Wasser im Mund zusammen – stellt sich die Karte des Restaurants Tod vor: Verbrennen im Pizzaofen. Ertrinken im Fischesud.*
- *Sie will Abschied nehmen – Clownin verabschiedet sich von allen Zuschauern. Dann von allen Tanten und Onkeln. Und auch von allen Freunden und Schulfreunden. Von allen Fliegen und Läusen im Publikumshaar. Und von allem Ungeziefer in den Ritzen der Bühnenbretter ...*
- *Ein Testament machen – das Erbe verteilen: Wer kriegt das Taschentuch, die Schuhe, den Hut, die Nase, die Träne, den Traum von letzter Nacht ...?*
- *Sich schön machen – wie will sie im Sarg aussehen? Würdevoll? Vorwurfsvoll? Lächelnd? Traurig? Nasenbohrend? Sie probiert verschiedene Stellungen aus.*
- *Originelle Todesart finden – Clownin kann doch nicht einfach «banal» sterben: Sie übt verschiedene Todesarten und Todes-*

kämpfe. Es muss schon etwas Besonderes sein. Harlekins Art zu sterben: sich totlachen.

- *Ein letztes Lied – Heullied? Seufzersonate?*
- *Ein letztes Glockengeläut – gestimmte Glocken am Körper (in der Art von Silvesterkläusen) – oder auf der Bühne, in Schneiderrequisiten versteckt.*
- *Ein letztes Tänzchen – Tanz mit dem Tod – Totentanz*
- *Ein Schachspiel mit dem Tod – lebendiges Ein-Frau-Schachspiel: Sie spielt alle Figuren und erfindet verschiedene dramatische Spielverläufe – Springer: elegant, eitel, affektiert – Turm: steif, bürokratisch, Capitano – Rösschen: wie der Hund Rantanplan in Lucky Luke, versteht alles falsch – Königin: hysterisch – König: verschlafen – Bauern: Zanni, Clowns.*
- *Kältetraining im Kühlschrank – sie will sich auf den Kälteschock im Totsein vorbereiten.*
- *Der Tod des Todes – am Schluss ist der Tod so erschöpft, dass er sterben will.*

Wenn der Tod stirbt, leben alle Menschen und alle Lebewesen für ewig, und die Erde platzt aus ihren Nähten. Und wenn kein Tier und keine Pflanze mehr stirbt, dann verhungern alle – können nicht sterben und haben ewigen Hunger ...

Ich «spüre», dass diese Ideen genügend Stoff für ein abendfüllendes Programm hergeben und nicht schon nach zehn Minuten ausgelaugt sind.

Ich stehe zwar allein auf der Bühne, doch ich kreierte im Team. Um aus Ideen ein Theaterstück zu machen, brauche ich Regie und Co-Autorenschaft. 2008 fragte ich Michael Vogel an, ob er interessiert wäre, Regie zu führen. Michael ist Mitbegründer und künstlerischer Leiter der Theatertruppe Familie Flöz. Die Truppe spielt mit Masken (die den ganzen Kopf bedecken) und schreibt, inszeniert, produziert im Team. Ohne uns zu kennen, entdecken wir in unseren Kreationen einige Parallelen: «Teatro Delusio» und «Die Souffleuse» – die Bühne ist gedreht, der Zuschauer sieht die «Unsichtbaren» auf der Hinter- oder Unterbühne. Auch der Tod ist bei Flöz ein ständiger Gast, in «Infinita» und «Himmelerde». Die Truppe kommt ebenfalls ohne Worte aus und versucht, aus schweren Themen leichte, frohe Theaterabende zu machen.

Ich kenne Michael nicht wirklich. Ich habe aber mit ihm vor ein paar Jahren, als ich im Theater der Bremer Shakespeare Company «Die Souffleuse» spielte und er dort Shakespeares «Wintermärchen» inszenierte, lange Gespräche in der Theaterkneipe geführt. Ich spürte klar: Da ist ein Gleichgesinnter. Ein «Gleichgesinnlicher». Dass ich ihn, vier Jahre später, als Regisseur anfrage, ist ein Schritt ins Unbekannte und reine Intuition.

Michael hat grosses Interesse.

Ich fahre nach Berlin und erzähle ihm von meiner Grundidee. Er hat immer noch Interesse – für mich die erste Bestätigung, dass die Grundidee funktionieren könnte. Er sagt zu!

Wir vereinbaren für 2009 und 2010 zwei grosse Probeblöcke und setzen die Premiere auf den 20. Oktober 2010 an. Diese symmetrischen Zahlen – 20.10.2010 – sollen uns Glück für unser Abenteuer bringen, denn in der noch leeren Agenda sehen die Einträge sehr mutig aus. Gar übermütig. Wir planen vier Wochen für die gemeinsame Autorenarbeit am Stück und acht Wochen für die Proben ein. Ich verspreche ein ausgearbeitetes Grundkonzept zu Probebeginn.

Diese Abmachungen verändern alles. Mit dieser Planung wandelt sich eine vage Idee in ein konkretes Projekt. Eine Produktion beginnt. Ich denke und schreibe ab jetzt gerichtet. Auf ein Ziel hin.

Grundidee. Grundkonzept. Das klingt nach Papier. Dünn. Linear.

Ich muss Fülle finden. Weite. Tiefe. Horizonte.

HINTERGRUND

Ich fahre für zwei Wochen an die Ostsee. Mit Gerda Baumbach und einem Koffer voller Bücher, die ich mir aus ihren überbordenden Bücherwänden auswählen durfte. Seit Jahren pflegen wir einen regen Austausch. Sie ist Professorin am Theaterinstitut der Universität Leipzig und forscht mit Spezialgebiet Schauspiel, Stile und Theaterpraktiken der mittelalterlich-frühneuzeitlichen Akteure – also über das Theater, aus dem sich unser Theater entwickelt hat. Sie ist Autorin und Herausgeberin einer langen Reihe von Büchern zum Thema und vertritt die von ihr mitbegründete theaterhistoriografische Methode der Leipziger Schule, die mit Rudolf Münz seinen Anfang nahm – und ständig weiterentwickelt wird.

Wir gehen stundenlang am Strand und geniessen die Weite. Und reden viel. Manchmal auch über uns, aber meistens übers Stück und dessen mögliche Anbindungen. Wir tasten innere und äussere Horizonte ab.

Was fasziniert uns aneinander? Uns interessiert dasselbe, wir haben die gleiche Passion. Sie als Theoretikerin, ich als Praktikerin.

Theoretiker sind die mit den vielen Fussnoten.

Praktiker sind die mit den vielen Halbwahrheiten.

Sobald Wissenschaftler etwas betrachten, wird es kompliziert, komplex, und überhaupt «ist alles nicht so einfach». Betrachten es Praktiker, schliessen sie die Augen und erspüren, was sie durchströmt. Wenn die Kanäle bei beiden offen bleiben, können im Austausch überraschende Ansichten gewonnen werden.

Nehmen wir ein harmloses Beispiel aus der Biologie: die Hagebuche. Sie gehört zur Gattung der Hainbuchen (*Carpinus*), zur Unterfamilie der Haselnussgewächse (*Coryloideae*), zur Familie der Birkengewächse (*Betulaceae*), zur Ordnung der Buchenartigen (*Fagales*). Weiter sind sie Eurosiden, Eukaryoten und schliesslich Lebewesen – ihr wissenschaftlicher Name ist *Carpinus betulus*. Mir schwirrt der Kopf.

Mich interessiert die Hagebuche, weil sich davon das alte Wort *hagebüchen* (derb, grob, klotzig, knorriges Holz) und daraus *hanebüchen* (haarsträubend, skandalös, unverschämt, ungeheuerlich) ableitet und weil ich erstaunt bin, dass dieses altmodisch schöne Wort in unserer Sprache noch vorkommt. Und dann denke ich an die Hexe Hagazusa, die über den Hag, die Hecke, springt, was in alten Sagen bedeutet, dass sie von einer Welt in eine andere, meist die Totenwelt, gehen kann. Und dass dieser Hag wohl eine Hagebuche war. Dass also diese Buche schon früh als Hecke gepflanzt wurde, Hagazusa aber in Wikipedia noch nicht vorkommt, ausser als «Erfindung» in der alemannischen Fasnacht. Dabei ist sie eine wichtige Figur in vielen Sagen.

Und dann höre ich das Wort «Buchstabe»: Buch und Stab. Ist es vielleicht ein Buchenast, in den die Kelten Zeichen einritzten? Sind diese Kerben der Ursprung von Buchstaben? Sie merken, ich reime mir Dinge zusammen und würde jetzt gerne die Wissenschaftler fragen, ob das stimmt. Oder ob es sich nur schön anhört?

Über den Baum bin ich gestolpert, weil ich mit italienischen Freunden im Wald voller Hagebuchen spazieren ging und

sie behaupteten, der *Carpino betulus* (Hagebuche auf Italienisch) sei eine Birke. Ich behauptete, er sei eine Buche. Die Wahrheit ist, einfach ausgedrückt: Die Buche ist eine Birke, die zu den Buchen gehört.

Sie sehen, das mit den Bäumen ist kompliziert.

Und das mit den Stammbäumen ist noch komplizierter. Ich habe vor vielen Jahren die Wissenschaftlerin Baumbach gebeten, einen Stammbaum meiner komischen Vorfahren zusammenzutragen. Wer kommt zuerst: Harlekin, Clown, Hanswurst, Buffone, August, Narr – oder welcher anderer komischer Vogel?

Doch die Vorstellung und die Struktur eines Baums passen nicht, denn die vielen Einflüsse bilden ein wildes Knäuel. Die Berufsschauspieler reisten schon vor Jahrhunderten viel, und jeder hat von jedem gute Spielideen kopiert und übernommen. Ein gegenseitiges Befruchten. Klauen war anerkannte Methode.

Und heute? Wer bestimmt die Ordnung, Gattung, Familie, Unterfamilie im Theater? Welche Einflüsse und Gesetze lassen sich in dieser von Emotionen geprägten Welt erkennen? Weil verschiedene Theaterwissenschaftler unterschiedliche Schlüsse ziehen, existieren sich widersprechende Schulen. Vereinfacht: Die Leipziger Schule erklärt das «archaische Volksfest» als Quelle des Theaters. Es ist interessant, einer Theaterwissenschaftlerin zuzuhören: Sie kennt unzählige Einzelheiten, ohne den Überblick zu verlieren. Ich erkenne, dass mir in der Schauspielakademie in den 1970er-Jahren eine bereits überholte Theatergeschichte gelehrt wurde.

Umgekehrt, was kann eine Theaterwissenschaftlerin an einer Clownin interessieren?

Sie fragt oft: «Woher weisst du das?», und ist überrascht über meine simplen Beschreibungen komplexer Vorgänge. Ich weiss darüber nicht aus Büchern, sondern aus dem Spiel. Spielend erschliesst sich mir, was eine Figur ist, eine Maske, ein berührender Stoff, eine tragisch-komische Szene etc.

Die Wissenschaft stellt Ordnung her: rational, logisch, distanziert. Das Spiel ist irrational, mit der Logik nicht zu greifen, aus der Distanz nicht zu knacken: Ich muss mitten hinein. Ich muss mich einlassen. Dennoch hat es seine Gesetzmässigkeiten. Ob ein Schauspieler im 16. Jahrhundert für seine Figur eine Szene erfindet oder eine Clownin heute: Es ist das gleiche Spiel. Es ändern sich die Inhalte der Geschichten, die Leute zum Lachen

bringen. Vielleicht nicht einmal das. Vielleicht sind es noch immer die gleichen Geschichten über menschliche Unzulänglichkeiten. Es ändert sich nur der Stil. Und vielleicht nicht einmal das: Der Spielstil ist immer ähnlich. Es ändern sich konkrete Äusserlichkeiten: Kostüme, Sprache, Verpackung. Es ändern sich die Moden.

Der Arbeitstitel meines Stücks lautet «Die Närrin und der Tod». Und schon beginnen die Schwierigkeiten: Die Theaterwissenschaftlerin meint, «Närrin» sei theaterhistorisch gesehen zu spezifisch und daher nicht die richtige Bezeichnung. «Komikerin» darf auch nicht sein, weil «i comici» im 16. Jahrhundert die allgemeine Bezeichnung für Berufsschauspieler war. Mit unserem heutigen Verständnis von Komik hat der Begriff nichts zu tun. Ich müsste «Schauspielerin» wählen, weil ein Clown mit dem ursprünglichen Schauspieler mehr gemein hat als ein Schauspieler des Stadttheaters, der, theaterhistorisch korrekt, als «Darsteller» oder «Interpret» bezeichnet werden müsste. In vielen Rollenbüchern heisst es heute noch: die Personen und ihre Darsteller. Aber wenn ich das Stück «Die Schauspielerin und der Tod» nenne, dann löst der Titel nicht die von mir beabsichtigte Emotion aus. Sprache besitzt neben einer inhaltlich korrekten auch eine assoziativ-emotionale Bedeutung. Eine «Närrin» lässt lächeln, eine «Schauspielerin» nachdenken.

Was aber theaterhistorisch korrekt ist: Der Tod und das Lachen haben viel miteinander zu tun. Das Theater ist voll früherer Leitlinien, die bis heute ihre Wirkung haben. Um anschaulich zu machen, um was es geht, notiere ich ein paar Stichworte aus meinen Heften. Die Themen sind gross und komplex. Ich verstehe sie nur teilweise und könnte sie nicht schlüssig zusammenfassen. Aber sie sind wunderbare Inspirationen. Sie entfalten einen Sternenhimmel über der kargen Grundidee. Ein paar Beispiele aus meinem Notizheft:

- *Der schwangere Tod – altes Karnevalsbild – Inbild des grotesken Leibs*
- *Der groteske Leib – überdimensional, riesig, fantastisch, symbolisch, stets werdend und nie abgeschlossen, verschlingend, ausscheidend, übertriebene Auswölbungen des Körpers und übertriebene Körperöffnungen*
- *François Rabelais: Gargantua und Pantagruel. Volkskultur als Gegenkultur*
- *Der schwarze Engel – Tomaso Garzoni (1549–1589). Die erste*

Maske überhaupt, von der christlichen Kirche dämonisiert und verboten. Mysterium der Verwandlung mittels Maske im Gegensatz zur Inkarnation in der Messe

- *Bauer, Priester, Possenreisser – Buch von Piero Camporesi*
- *Archaischer Initiationstod in Höhlen – Vermählung mit der Erdmutter – wiedergeboren werden. Hans Peter Duerr (Physiker) – Traumzeit*
- *Maske: Konstruktion und Dekonstruktion, Verdoppelung. Ursprünglich Gesichtsabzug eines Verstorbenen – Totenmaske*
- *Zagna Fantasca – uralte Frauenmaske der Commedia all'Improvisato – von Männern gespielt*
- *Trickster – prototypischer Verwandler, chaotisch, immer hungrig, bodenloser Verschlinger, Mischung aus heroisch, gerissen und tölpelhaft, Betrüger–Betrogener, Erschöpfer–Zerstörer.*
- *Buffoni sacri – ist ein Amt*
- *Erstes beschriebenes Lachen bei den Griechen: Jambe, das Dienstmädchen der Göttin Baubo, bringt Demeter zum Lachen*
- *Larva = Schutzgeist, Verwandlung, Dämon, Maske*
- *Werden–Vergehen, Geburt–Tod, Essen–Entleeren, Einatmen (göttlicher Odem)–Ausatmen (teuflischer Odem, Furz)*
- *Niels Bohr – Quantenphysiker. Kunst ist die «Fähigkeit, uns Harmonien zu vermitteln, die jenseits systematischer Analyse bestehen». Quanten und Trickster haben gemeinsam: sprunghaftes Verändern der Zustände, ambivalente Überlagerung, ist Spieler und Zuschauer zugleich*
- *Bertold Brecht: Theater ist Handlung, besser: Vorgang. Vorgang muss Widerspruch enthalten. Widerspruch zwischen Text und Gestus, zwischen Absicht und Tun*
- *Tragodoi = Bocksänger, Théa = die Schau, Theoroi = Wahrer der Schau, und ihre Tätigkeit: Theoria – paradoxerweise kommt der Begriff «Theorie» von der Festkultur der Antike*
- *Freud: Man erinnert sich, um zu vergessen*

Das sind Lichtpunkte, Assoziationsketten. Kein vertieftes Verstehen. Um mir aus allem Gehörten einen Reim zu machen und mich nicht im Uferlosen zu verlieren, schreibe ich eine möglichst knappe Clownhistorie. Es ist kein wissenschaftlicher Text, aber er ist wissenschaftlich auch nicht falsch. Er ist einfach nur einfach.

Ich füge diese Art Essay über das Wesen der Clowns ein, um die Logik meines Denkens und Suchens verständlicher zu machen.

CLOWNS – EIN ESSAY

Clown, Buffone, Zanni, Harlekin, Kasper, Hanswurst, Fool ... viele Namen, die das gleiche Grundprinzip beschreiben: dem Schrecklichen ins Gesicht zu lachen.

In ethnologischen Museen rund um die Welt sehen wir die ersten von Menschenhand geschaffenen Kunstwerke – heute glücklicherweise nicht mehr «Primitive Kunst», sondern «Premier Art» genannt.

Es sind Masken, Statuetten, Trommeln und symbolische Gegenstände, die in Ritualen rund um den Tod gebraucht wurden. Sie sehen oft zum Fürchten aus – als wollten sie eine Gefahr bannen. Ihnen wohnt eine beschwörende Kraft inne, die noch heute wirkt.

Die grösste Herausforderung für die Menschen ist der Tod. Sie können ihn nicht besiegen – nur hinauszögern. Die Menschen können an ihrer Endlichkeit nichts ändern. Aber sie können ihren Schmerz lindern, indem sie sagen: Der Tote ist nicht tot, er macht nur eine Reise in eine andere Welt. Für die Toten, zu denen man bald auch gehören wird, werden andere Welten erfunden: Unterwelt, Paradies, Himmel, ewige Jagdgründe, Garten Eden, Mutterleib Erde ...

Ins Grab gelegte Hirsekörner und Schutzamulette bis hin zum Bau gigantischer Pyramiden sollen den Toten helfen, sich in dieser anderen Welt zurechtzufinden.

Und wo ein Begräbnis ist, ist auch ein Fest. Trauern kippt ins Feiern: Das Leben übernimmt wieder.

Clown & Co. entwickelten sich aus dem ARCHAISCHEN FEST, das weltweit in frühen Agrargesellschaften entstanden ist. Es gab unzählige Formen dieser Feste, aber immer drehten sie sich um die Zyklen der Natur: Geburt/Tod, Sommer/Winter, Tag/Nacht, Fruchtbarkeit/Verfall, Erschaffen/Zerstören, Schmerz/Rausch.

In diesen Festen hatten auch die Toten – die nie völlig verschwanden, sondern nur in einer anderen Welt lebten – ihren Platz. Noch heute erzählen Fasnacht, Karneval, Silvester, Halloween davon – und in weit verwandter Art auch Karfreitag und Ostern.

Am lebendigsten hat sich dieses Festprinzip in Mexiko erhalten: der DÍA DE LOS MUERTOS ist ein fröhliches Volks-

fest und wird auf den Gräbern gefeiert – mit Totenköpfen aus Zuckerguss.

Als Kind fürchtete ich die holzigen Fasnachtsmasken der WILDEN WEIBER – doch ihr verrücktes Treiben brachte mich zum Lachen.

Urahnen von Clown und Buffone waren die SPIEL-LEITER im archaischen Fest. Sie konnten zwischen den Welten hin- und hergehen, die Toten herholen – und sie auch wieder vertreiben.

Auf der ganzen Welt gab es ähnliche Figuren dieser GROTESKEN LEIBER, die mit lauten und oft vulgären Bewegungen den Tod auf die Schippe nahmen. Sie waren zum Fürchten – und zum Lachen. Gruseln und Lachen minderten die Angst und halfen, mit dem Unabänderlichen in Frieden zu kommen.

Clown & Co. waren existenzielle Spieler: Es ging um Leben und Tod. Erst das Nicht-mehr-Dasein einer Person machte es nötig, über sie zu erzählen. Erzählungen hielten die Toten lebendig. «Der Tod ist die Sanktion von allem, was der Erzähler berichten kann. Vom Tode hat er seine Autorität geliehen.» (Walter Benjamin)

Im Laufe der Zeit werden diese populären FESTFIGUREN von professionellen Schauspielern zu THEATERFIGUREN weiterentwickelt, und anlässlich von Festen auf öffentlichen Plätzen und in Schaubuden vorgeführt. Ein bekanntes Beispiel ist die COMEDIA DELL'ARTE. Aus dem uralten HELLEQUIN (keltischer Totengott, Anführer des WILDEN HEERES: Tote, die über das Land ziehen und die Lebenden erschrecken) wird ein neuzeitlicher HARLEQUIN/ARLECCHINO. Viele alte CANOVACCI (Szenenvorlagen) bezeugen Jenseitsreisen: Unterwelt, Mond, Hölle.

Anderes, jüngeres Beispiel: Vor 230 Jahren fand der Clown erstmals seine Rolle im Zirkus. Neben atemberaubenden Dressur- und Artistiknummern muss der tollpatschige Unperfekte für entspannendes Lachen sorgen. Der Zirkusclown ist aber nur ein weiteres Kostüm, das sich die komische Grundfigur übergestülpt hat. Seine klassische Schminke erinnert noch vage an den Totenkopf.

Im Laufe der Zeit, durch viele Generationen von Schauspielern hindurch, haben sich unendliche Varianten von Figuren und Spielarten entwickelt. Meist haben diese Szenen nichts mehr mit

dem Tod zu tun – das Spiel mit dem Tod ist nur die Ursprungsszene. Aber der Mechanismus ist der gleiche geblieben: Es wird das SCHEITERN zelebriert. Clown & Co. stolpern, zappeln, brabbeln, sie sind schwer von Begriff und läppisch gekleidet. Der Zuschauer fühlt sich überlegen, lacht über ihn – und gleichzeitig über sich und das eigene Scheitern. Das entspannt.

IDEEN DESTILLIEREN

Wieder zu Hause, versuche ich, aus der Fülle spielbare Ideen zu destillieren. Ich meine, dass Künstlerinnen und Künstler nicht mehr als drei Grundthemen haben, in die sie lebenslänglich in immer neuen Variationen tiefer eindringen. Das Grundthema des Clowns ist das Scheitern – und das endgültige Scheitern ist der Tod. Ohne dies zu wissen, sind 1981 meine Figur Hanna und ihr erstes Theaterstück entstanden, in dem sie unausweichlich auf ihren Untergang zusteuert. Und es wird ihr zur Gewohnheit: In acht von neun Stücken ist Hanna am Schluss tot. Ein klares Ende. Ein sauberer Schluss.

«Nur das Unglück ist wirklich komisch.» (Samuel Beckett)

Um ein Stück zu kreieren, müssen Clowns eine Katastrophe finden. Eine grosse Katastrophe. Am besten die grösstmögliche Katastrophe. Damit ich aber aus Worten Theater machen kann, brauche ich vor allem einen Spielmechanismus: ein Drama, das mir Handlungen ermöglicht. Ein Erdbeben, ein Mord, eine Wirtschaftskrise sind zwar grösstmögliche Katastrophen, aber sie ergeben noch kein Spiel. Es muss ein Konflikt da sein, ein Hin und Her, widerstreitende Gefühle, ein zugespitztes Problem mit vielen möglichen Auswegen – grosse Gegensätze ergeben erst eine Dynamik. Also, falls Erdbeben, dann während eines Internationalen Wettkampfs im Kartenhausbauen. Oder im Seminar «Bombenbasteln für jedermann».

Dieser dramatische Spielmechanismus muss einfach und klar sein. Er muss in drei Sätzen erzählt werden können, und die Zuhörer müssen sofort verstehen – und schmunzeln. Ihr Schmunzeln zeigt an, dass sie nicht nur verstanden haben, sondern sich schon lustige Szenen vorstellen. Zum Einfachen zu gelangen, ist das Komplizierte. Kompliziert sein ist einfach. Wenn die Zuhörer überrascht und gleichzeitig überzeugt sind, dass sie selbst auch auf diese Idee hätten kommen können, dann ist sie wahrscheinlich

gut. Wenn die Zuhörer nicht verstehen, um was es wirklich geht, die Idee aber «interessant» finden, dann muss noch daran gearbeitet werden.

Zur Veranschaulichung, hier die Spielmechanismen meiner vier «Hanna»-Solos:

1. Eine Wäscherin, die von Heldentaten träumt, aber nur einen Haufen dreckiger Wäsche hat. Mangels Feinden verwandelt sie ihre Waschküche in ein Schlachtfeld und geht heldenhaft im Waschtrog unter.
2. Durch ein Ofenfernrohr schmachtet eine arme Maus den runden Käse in der Mausefalle an, an der die Bilder ihrer darin getöteten Verwandten hängen. Die Maus findet einen Trick und erobert die Falle, ohne dass sie zuschnappt. Jetzt schaut sie träge Käse-TV – doch dann geht der Mond auf: So ein Käse!
3. Eine Souffleuse wohnt unter der Bühne und erkennt die Schauspieler am Fussgeruch. Das Theater wird geschlossen, doch alle vergessen, die Souffleuse zu informieren. Als sie ihre Verlassenheit realisiert, ist sie zu dick, um aus dem Bühnenloch zu kommen.
4. Der Tod will die Närrin holen. Sie sagt, sie komme gleich, nur noch die letzte Zigarette, die letzte Mahlzeit ... Sie hält den Tod hin, bis dieser durchdreht.

Selten sind diese drei Sätze von Anfang an da (Ausnahme ist Stück 4). Meist sind sie das Resultat von wochenlangem Schreiben (Stück 3). Manchmal klären sie sich auch erst in den Proben (Stück 1+2).

Aus den vielen Ideen, die am Anfang noch in alle Richtungen gehen, muss eine Hauptidee bestimmt werden. Diese kreist immer um ein Thema, das mich persönlich sehr beschäftigt, das aber auch gesellschaftliche Relevanz hat. Der Inhalt muss interessieren und mit unserer Zeit zu tun haben. Es geht bei Clowns nicht um realistische Tagespolitik, eher um symbolische Lebenspolitik. Je kontroverser und heftiger ein Thema diskutiert wird, desto mehr Emotionen werden geweckt. Ein Theaterzuschauer lässt sich nur auf das Stück ein, wenn er emotional abgeholt wird. Das schliesst Poesie nicht aus, holt sie indes aus dem luftleeren Raum.

Um mir einen fruchtbaren Boden zu schaffen, lese ich weitschweifig um das Thema herum, Bücher und Zeitungen, schaue Filme und Dokumentationen, gehe in Museen und Ausstellungen, diskutiere mit Freunden und Kollegen – ich versuche, es einzukreisen. Ich will verstehen, was mich daran beschäftigt, interessiert, inspiriert oder abstösst. Ich schaue durch diesen Rahmen den Leuten auf der Strasse zu, lausche Gesprächen im Zug, höre Sprichwörter neu ... und träume nachts davon. Ich sauge mich voll. Dieses Sich-Auffüllen schafft den Boden für die viel beschworene Intuition: Ideen tauchen auf, und ich weiss intuitiv, dass sie gut sind und Gehalt haben – oder eben nicht.

Als mir beispielsweise im Jahr 2007, nach einer mehrwöchigen Segelbootreise übers Meer, ein sieben Meter langes, zerrissenes Segel geschenkt wird, weiss ich sofort, dass es das Bühnenbild für «Die Närrin und der Tod» sein wird: Sie macht ihre letzte Reise mit dem Segel. Während Wochen hing das Segel im Haus und auf der Probebühne – und wurde angestarrt. Es gab dann aber für eine Clownin zum Spielen nicht viel her. Wahrscheinlich wäre es für Tänzer einfacher gewesen? Und dennoch hat es unsere Vision getragen. Im fertigen Stück dauert die Szene mit einem nur noch zwei Meter grossen Segel etwa zwei Minuten – aber das ganze Stück geht zwingend darauf zu.

PLOT FINDEN

Am Anfang eines kreativen Prozesses stehen meist Bilder. Ich mache Zeichnungen. Vieles ist noch zu verschwommen, als dass ich es in Worte fassen könnte. Im Zeichnen ist es für mich einfacher, eine Idee zu variieren. Ich bin offener, schwebender, unvoreingenommener.

Ich versuche, mir Szenen vorzustellen. Mache Konzepte. Lese. Eine mir wichtige Quelle sind die Mythen aus aller Welt. Mythen sind Fundgruben kollektiver Bilder und ursprünglicher Vorstellungen. Ich staune, wie mich diese Geschichten emotional abholen, obwohl sie schon unzählige Generationen alt sind. Sie spiegeln die menschlichen Tiefenschichten. Sie zeigen, was früher war und was heute noch wirkt. Sie sind Archäologie der Ideen und Bilder. Moderne Bilder bauen auf alten auf. Nichts kommt je aus dem Nichts. Die Mythen entspringen unserer Natur – gestalten unsere Natur weiter. Und die hat sich nicht grundlegend verändert.

Die drei Nornen, Moiren oder Parken (je nach Gegend) sind Schicksalsgöttinnen: Sie spinnen den Faden, messen ihn und durchtrennen ihn. Sie sind also eine Art Urahinnen der Schneiderin.

Würde ich mit zwei anderen komischen Frauen ein Stück machen, könnten wir steinalte, schusselige Schicksalsgöttinnen spielen, die ihre Schere verlegt haben und keine Fäden mehr durchtrennen können. Es sterben also keine Menschen, was die Überbevölkerung erklären könnte.

Auffallend in den Mythen ist, dass, je weiter wir zurückgehen, umso kraftvollere Frauenfiguren zu finden sind: Göttinnen mit vielen Namen – Kali, Hekate, Baubo, Inanna und ihre Schwester Ereshkigal, Isis, Gaia, Lilith etc. –, und immer haben sie mit «Leben geben und Leben nehmen» zu tun. Mit Fruchtbarkeit und Tod. Noch sind sie nicht durch das Patriarchat entmachtet und zu lieblichen, sexfreien Müttern geschrumpft. Sie sind in ihrer mythischen Widersprüchlichkeit: gut und böse, schöpfend und zerstörend, anmutig und furchterregend. In der mythischen Denkweise gehört das zusammen, als ein Sowohl-als-auch. In der rationalen Denkweise wird es zum Entweder-oder. Gott ist gut, der Teufel böse. Die Götterwelt wird männlich und das «teuflische Weib» als Hexe verbrannt. Für Hanna ein gefundenes Fressen.

Es ist nun nicht so, dass diese Bilder eins zu eins auf die Bühne gebracht werden können. Und auf keinen Fall dürfen sie erzählt oder erklärt werden. «Wir spüren die Absicht und sind verstimmt», sagte Tucholsky so treffend. Doch dieses ganze Wissen und Halbwissen ins Stück hineinzutragen, gibt ihm eine Art Unter- oder Überbau, gibt ihm Tiefe. Es schwingt mit. Die Stimmung ist mehr als die Szene.

Die Schneiderin ist nur eine Schneiderin. Ganz konkret. Sie erleidet ihren Tod – und spielt mit ihm. Als eine existenzielle Spielerin ist sie auch Sinnbild für Leben und Tod.

Wie variantenreich doch die Bilder sind, die Menschen erfunden haben, um sich darin selbst zu erkennen! Die Wissenschaft holt vieles über den Logos ins Licht. Aber vieles verharrt im Dunkeln, bleibt Geheimnis: Warum leben und warum sterben wir? Mythen versuchen, über Erinnerungen, Emotionen und Assoziationen das Mysterium innerlich zu erfahren: Sie erfinden Bilder, Symbole, Gesten.

So auch das Theater: Jedes Stück ist eine kleine mythische Erzählung, die von den Zuschauern verstanden wird, weil Bilder

verwendet werden, die allen bekannt sind. Das ist im traditionellen Theater nicht anders als im zeitgenössischen.

Natürlich arbeiten auch wir Komiker in den Proben rational und analytisch. Logisches Entwickeln einer Idee. Schritt für Schritt. Entwirren von Konfusion, Klärung von Bildern, Analyse von Gefühlen – das ist unsere Arbeitsweise. Doch alle Kunstschaffenden wissen, dass ihr Werk mehr sein muss. Dass etwas hinzukommen muss, was sie nicht unter Kontrolle haben. Ein Zauber, eine Magie, ein Feuer, ein Feu sacré, ein Wunder, eine Alchemie ... alles nur begriffliches Herumtappen.

Es ist das, was dahinter, darunter und darüber mitschwingt, was Einzelszenen zu einem Stück werden lässt. Sein Wesen sind seine Geheimnisse. Wir ahnen nur und versuchen, sie zu lüften. Wir arbeiten Tag und Nacht, tun alles, was wir nur können, geben unser Bestes und hoffen, dass sich das «Wunder» einstellt.

KREATIVES CHAOS

In der Anfangsphase scheint alles wirr und zusammenhanglos zu sein. Ich lasse alle Bilder und Einfälle zu. Es findet keine Zensur statt. Ob etwas machbar sein wird, ist vorerst nicht wichtig. Ob es ideologisch oder sonst wie logisch hineinpasst, ist irrelevant. Vieles erweist sich als Sackgasse, aber plötzlich öffnet sich ein Spalt.

Ich suche das Unbekannte und fange beim Bekannten an, bei Nebensächlichkeiten. Ich gebe dem Unterbewussten viel Raum, die bewussten Filter werden möglichst inaktiv gehalten. Ich suche archaische Bilder, die menschliche Gemeinschaften zusammenhalten. Noch spannender ist privat und kollektiv Vergessenes, Verdrängtes, Verpönte. Das sind Spuren. Dabei tappe ich im Dunkeln. Ich habe keine Ahnung, wo ich hingelangen werde. Ich mache mich lediglich auf den Weg.

Ich muss Chaos zulassen. Sonst mache ich doch nur, was ich schon kenne. Ordnung ist, was ich geklärt und erkannt habe. Chaos ist, was mich noch bedroht. Was ich nicht, oder noch nicht, verstehe. Ich ahne nur. Fühle etwas in der Bauchgegend. Habe Sehnsucht nach Wer-weiss-was und Wer-weiss-wohin. Oder Angst. Ein enges Gefühl in der Brust. Beklemmung im Kopf.

Es ist ein Zustand zwischen Wach- und Woanderssein. Den eigenen Gedanken nachhängen. Hinhören, wenn Gefühle hoch-

kommen, ohne sie gleich einordnen zu wollen. Ich laufe mit ausgefahrenen Sensoren herum, betrachte die Welt um mich herum nur noch aus der Perspektive der Stückidee. Ich suche in Büchern, Bildern, Filmen nach Inspiration. Auch sie verdichten menschliches Leben, mit jeweils anderen Mitteln.

Ich tappe im Dunkeln! Es ist noch keine klare Idee da, nur ein innerer Sumpf, in dem es gärt. Wir müssen uns während der ganzen Produktionszeit «in der Schweben» halten. Nix ist fix. Bis fünf Minuten vor Premiere. Und manchmal noch danach.

2. Konzept

Oft bin ich beim Schreiben blockiert, stehe an, drehe mich im Kreis – und will schon alles wieder verwerfen, weil die Idee doch nichts taugt. Dann frage ich Kollegen an, ob sie eine Zeit lang mit mir mitdenken möchten. Es ist im Dialog einfacher, Ideen zu klären. Wir können uns Ideen hin und her erzählen und weiter-spinnen. Natürlich sind das keine privaten Gefallen, sondern professionelle Leistungen, die entlohnt werden.

Diesmal frage ich Dominik Flaschka, Regisseur, Autor und Direktor am Theater am Hechtplatz in Zürich, an. Auch er hat viel Erfahrung im Schreiben und Inszenieren eigener Stücke, vor allem im Bereich Musiktheater/Musicals – es gibt keine treffende Bezeichnung. Wir hatten ein paar Jahre davor zusammen «Drei Bräute für ein Halleluja» mit drei Schauspielerinnen/Sängerinnen und vier Musikern kreiert, inszeniert und gespielt. Dominik und ich treffen uns für vier Tage und arbeiten ungefähr sechs Stunden täglich. Länger, das ist meine Erfahrung, geht nicht, denn dann dreht der Kopf nur noch leer.

Wir fangen irgendwo an und versuchen, uns Szenen vorzustellen. Wir sind in einem Wohnzimmer, und vor uns hängt das Segel. Hier ein paar Stichworte aus meinen Heften: *Wie könnte sie sterben? Wie könnte das Stück anfangen: Man könnte über Audio eine Unfallserie hören: Bremsen, Kreischen, Sägen, Fallen, Crash, Wasser, Sturmwelle, Feuer, Ambulanz, Erdbeben, Tiger, Lawine, einbrechendes Eis... Hanna kommt mit rauchendem Hintern auf die Bühne. Sie ist gerade noch mal davongekommen. Atmet tief durch, keucht, beruhigt sich ein bisschen.*

Hinten baut sich unheimlich der Tod/das Segel auf und greift nach ihr. Hanna sieht das nicht, schaut rechts und links, zwischen ihren Beinen hindurch. Das Segel wirft sich auf sie und wickelt sie ein. Sie wird zur Mumie. Hanna wehrt sich, streckt die Hand raus: «Stopp... eine letzte Zigarette...».

FALLSTRICKE

Manchmal hilft auch zu klären, was nicht geht: Es gibt Ideen und Bilder, die bei ihrer Erfindung auf der Bühne genial waren. Dann wurden sie kopiert. Und wieder und wieder kopiert. Sie sind

verbraucht und daher verboten. Jedes Bild muss überraschen. Ausser es gibt zwingende Gründe und die Geschichte erfordert genau dieses bekannte Bild. Dann ist es sogar erlaubt, jemandem eine Sahnetorte ins Gesicht zu drücken.

Hier einige Beispiele zu oft gebrauchter Bilder:

- Das Bett, das zum Schiff wird, das Betttuch zum Segel
- Der Pirat mit Augenbinde
- Hinter halbhoher Wand fiktive Treppen rauf- und runtergehen
- Sich an unsichtbaren Wänden vorantasten
- Die Künstler kommen nicht, der Hauswart spielt das Stück selbst
- Der Clown stolpert über ein Musikinstrument und weiss nicht, was es ist
- Im Kostümverleih
- Ich träume alles, und dann wache ich auf
- Sein oder nicht sein – mit oder ohne Totenkopf
- Musik: «Also sprach Zarathustra» von Richard Strauss

Erstes verlockendes Bild: Eine Seefahrerin segelt auf ihrem Bett in fremde Welten, wacht am Schluss auf – alles war nur ein Traum. In unserem Projekt würde sie über den Jordan, also in den Tod segeln und nicht mehr zurückkönnen. Es ist das Einfachste, aber schon zu oft gesehen. Kopien sind langweilig.

Auf der anderen Seite des Segels ist die Person, die es hergestellt hat: die Schneiderin. Nur scheint mir, dass dieser Beruf zu wenige und zu kleine Aktionen ermöglicht: Sie sitzt im Schneidersitz auf dem Tisch und näht. Sie kann sich in den Finger stechen. Es sind Aktionen, die mehr nach innen gehen, ohne grosse Gestik. Nicht wie ein Holzfäller, der einen Baum umhauen muss. Oder eine Kapitänin, die durch einen Sturm segelt.

Aber da sich bei mir, in meinen bisherigen Stücken, ohne dass ich es je geplant hätte, eine Reihe von Berufen herausgebildet hatte – Wäscherin, Hexe, Sekretärin, Schaustellerin, Souffleuse –, bleibe ich dran. Die Berufe ermöglichen das Bauen von kleinen Welten. Jeder kennt sie. Sie rufen Kindheitserinnerungen wach und sind emotional geladen. Ich kann zitieren und Anspielungen machen. Ich bin nicht im leeren Raum. Ich habe Objekte zum Spielen. Ich habe Handlungen und Abläufe. Ich muss nichts erklären.

Und auch: Ich habe noch nie eine Schneiderin auf der Bühne gesehen. Es gibt so viel «weibliches Leben», das noch nie von der Muse geküsst wurde.

Dominik und ich entscheiden uns für die Schneiderin und suchen nach zu ihr passenden Metaphern, Handlungen, Werkzeugen, Schwierigkeiten ...

- *«Der Tod einer Schneiderin». Sie näht an einem Hochzeitsschleier und will ihn fertigbekommen, bevor sie stirbt. Möglicher Schluss: Hochzeit/Vermählung mit dem Tod.*
- *Die Schneiderin schwitzt, trocknet sich das Gesicht mit dem Tuch ab. Ihr Gesicht bleibt darauf sichtbar (Grabtuch von Jesus).*
- *Mögliche Requisiten: Turbonähmaschine mit Dampfantrieb; ändert Rhythmus, Trauer, Marsch, aufklappbar, mit Fussantrieb, grosses Rad (Steuerrad); Bügelbrett: wird als Schiff, Surfbrett, Himmelsleiter benutzt; sehr grosse Schere, grosse Nadeln (Voodoo), Nadelkissen, Fadenspulen, Kreide, Massband, Schnittmuster.*
- *Schneiderpuppe: etwas überdimensioniert, voller technischer Überraschungen, sie kann darauf springen, klettern, hocken, drehbar und biegsam, auf Rädern.*
- *Schneiderpuppe wird «Brunhilde» – kann eigenen Kopf und fremde Köpfe auf diese Puppe setzen; hat ein Gegenüber. Verdoppelung von mir. Puppe wird Böögg ...*

Viele lose Fäden. Alles noch durcheinander. Es ist Jagen und Sammeln.

Ich bringe alles nach Hause, lege es aus, ordne, verwerfe, fasse zusammen – und das wird das versprochene Grundkonzept: Wir haben eine Figur, einen Beruf, einen Ort, eine Situation, mögliche Katastrophen und viele Handlungen.

Jetzt muss ausprobiert werden. Gespielt. Improvisiert.

3. Probekblock I – Schreiben

2009, September. Ich treffe mich mit Michael Vogel, dem Regisseur und Co-Autor, zum ersten Probekblock. Ziel ist, nach vier Wochen einen ungefähren Spielablauf unserer Geschichte zu haben.

Am ersten Probetag möchte ich immer den Beruf wechseln. Das Gefühl von Verlorenheit und Talentlosigkeit ist unerträglich. Alle Ideen, die vorher genial schienen, sind staubig, langweilig, öde. Es liegen nur noch unüberwindbare Berge vor mir.

In Berlin kann ich von Trapezkünstlern, Die Maiers, eine Wohnung auf zwei Stockwerken mieten – die Küche ist riesig und in der Mitte neun Meter hoch, da die Decke zum zweiten Stockwerk durchbrochen wurde. Oben gehen rundherum Gänge zu den Schlafzimmern. Familie Maier ist für ein Engagement ein paar Monate in Amerika.

Wir sitzen im Proberaum. Neben uns sitzt Cristina Elias (eine Performerin aus Brasilien, die über ein Praktikum lernen will), die Regieassistentin, mit gezücktem Bleistift.

Wo anfangen?

Wir hängen das Segel in der Mitte des Raums auf.

Wir schauen auf das Segel und warten auf Eingebungen.

Es ist gross und leer. Ein weisses Nichts.

Michael kann sich nicht vorstellen, wie aus dem Segel ein guter Antagonist beziehungsweise der Tod werden soll.

Ich meine, es könnte doch ein Einstieg sein. Das Gespräch ist eröffnet. Wir diskutieren oder, besser, wir spintisieren. Assoziieren wild im offenen Gelände. Wir kreisen das Thema grossräumig ein.

Wir versuchen, an einem konkreten Fadenende anzufangen: der Figur der Schneiderin.

- *Woran versteht ein Publikum, dass ich Schneiderin bin? Ich nähe. Ich schneide zu. Ich stecke Stoff mit Nadeln ab.*
- *Was kann ich nähen? Welche Näharbeit erzählt etwas über die Schneiderin?*
- *Was könnte ein Problem sein? Sticht sie sich?*
- *Was kann ihr Gegenüber sein? Eine Schneiderpuppe.*
- *Nähen ist szenisch unergiebig. Nähen und auch sich in den Finger stechen sind zu klein als Aktion – ein Zuschauer in den hinteren Reihen sieht nichts.*
- *Welches Unglück kann passieren, damit der Tod kommt?*
- *Wie kommt der Tod? Wie wird der Tod dargestellt?*

Neben konkreten Spielideen führen wir lange Gespräche «philosophischer Art», um Grenzen auszuloten. Wir «reden um den Brei herum» und versuchen, in darunterliegende Schichten vorzudringen. Das Thema wird einverleibt – es geht vom Kopf in den Leib. Es will körperlich erfahren und erfasst werden. Wir kramen längst vergessene Erinnerungen hervor und suchen die Schnittmenge zwischen eigener und fremder Erinnerung. Uns interessieren vor allem die Gefühle, die von diesen Erinnerungen ausgelöst werden. Meist sind wir erstaunt, wie unterschiedlich die Gefühle ähnlicher Erinnerungen sind. Wir «tränken» unsere Zellen, lassen sie mit Eigenem und Fremdem volllaufen. Wir bekommen ein «gemeinsames Gefühl» von unseren Erzählungen.

Manchmal verlieren wir auch das Thema aus den Augen. Kommen dann aber über Umwege plötzlich von einer anderen Seite wieder hinzu. Wir wissen nicht, wo wir ankommen werden. Und noch weniger, ob wir überhaupt je ankommen werden. Wir versuchen, stossen an, versuchen, sind blockiert, versuchen, werfen, versuchen, scheitern, versuchen – und am Abend haben wir einen grossen Bogen im Kopf und finden kleine Teilchen zum Spielen. Am nächsten Tag werfen wir sie wieder ...

Es gibt nur eine Regel: Jede Idee wird ausprobiert! Sie wird erspielt. Aus dem einfachen Grund, dass Einfälle und Ideen nicht ausgereift sein können, sondern noch im assoziativen Ungefähr liegen, wird das Potenzial erst im Spielen erkennbar. Im Erspielen, Anspielen, Rumspielen, Improvisieren kann sich eine Idee erst mitteilen, das heisst, mit den anderen geteilt werden.

Oft wissen wir selbst nicht, was wir mit einer Idee wollen. In der Nacht scheint sie genial. Am Morgen ist sie fad. Beim Spielen verstaubt sie.

Beide bringen wir Gefundenes mit. In meinem Berliner Hauseingang liegt ein Fotobuch mit amerikanischen Ureinwohnern «zum Mitnehmen». Das Foto einer indigenen, verärgert schauenden Schamanin hat mich angesprungen und nicht mehr losgelassen. Es initiiert lange Gespräche, die unsere inneren Bilder klären (es ist jetzt unerheblich, ob sie in wissenschaftlichem Sinne wahr sind): Schamanen und Clowns haben irgendwo, im Dunkel der Zeit, ähnliche Ursprünge. Es sind Heiler und Geschichtenerzähler. Sie führen das Ritual an, den Tanz und die Musik. Sie haben Zugang zum Sakralen: zur anderen Welt, zu den Toten, zu den Göttern, zum Jenseits. Die Menschen lieben sie und fürchten

sie. Später haben sich daraus andere Würdenträger herausgebildet: Priester, Präsidentinnen, Sänger, Schauspielerinnen ...

Oder wir bringen Erzählungen mit: Mein Sohn fragte in Afrika einen geachteten Mann, dem er sowohl als Schamane wie auch als Schauspieler zugeschaut hatte, was denn der Unterschied sei. Der alte Mann antwortete: die Intensität.

IMPROVISATION

Die Schwierigkeit ist nun, vom Tisch auf den Boden zu kommen. Es sitzt sich so bequem, es lässt sich endlos reden ... Ich fühle mich schwer, ungelenkt und brauche Überwindung, um in Bewegung zu kommen. Was ich auch zu improvisieren versuche, es ist von vornherein lächerlich. Ich rede weiter, um mich im Spielen nicht blamieren zu müssen!

Michael nervt sich. Er hält es nicht mehr aus und fängt an zu spielen. Ich freue mich: Mir wird vorgespielt. Wunderbar!

Die Blockade ist überwunden. Ich finde ins Spiel. Und in die Lust, Ideen in die Verkörperung zu bringen.

Erster Versuch: Ich sitze im Schneidersitz auf einem Hocker und nähe an einem Stück Stoff. Das sieht nicht nach grosser Kunst aus und fühlt sich auch nicht so an.

Doch wir bleiben einfach dran. Müssen noch nicht gut sein, nur weitergehen. Weiterkommen. Wenn alles blockiert ist, tauschen wir die Rollen. Michael spielt, und ich schaue zu. Das lockert auf, vor allem mich. Wenn eine neue Idee auftaucht und «sie zündet», freuen wir uns. Michael insistiert auf seiner Grundfrage: Willst du es noch einmal versuchen? Die Antwort der Spielerin entscheidet, welches Material sich weiterentwickelt und welche Ideen und Versuche einfach wieder verschwinden.

DIE MASKE – DER BAUCH

Ich hatte in den Vorbesprechungen einen Wunsch an den Regisseur geäussert: Ich möchte eine Metamorphose meiner Figur. Ich möchte versuchen, ob ich meine Figur ändern und ohne Schaumstoffbauch auskommen könnte. Die Frage beantworten: Ist sie, bin ich, auch ohne übertriebene Rundungen komisch – oder ist meine Komik an diesen grotesken Leib gebunden? Manchmal ist er mir über, er ist mir verleidet. Ich fühle mich verkleidet, über-

zeichnet und übertrieben. Zu nahe an einer Fasnachtsfigur. Ich würde gerne feinere, unmerklichere Arten der Komik versuchen.

Wir proben die erste Zeit ohne «Bauch», mit meinem normalen Körper. Ich fühle mich unbeschwert. Als wir uns eines Morgens im Kreise drehen, nicht weiterkommen, schlägt Michael vor, die gleiche Szene mal mit Bauch zu spielen. Ich tue es, und wir alle sind verblüfft: Die Szenen machen einen Sprung, die Ideen sind sofort klarer. Das Spiel wird leichter und zugleich tiefer. Ideen sprudeln. Es wird komisch ...

Der Bauch ist nicht einfach ein Stück Schaumgummi: Er ist Teil einer Maske. Eine Leibmaske. Es ist nicht nur ein Körper, sondern ein grotesker Leib, ein Wesen. Ein Charakter. Eine Figur. Eine Persona – im ursprünglichen Sinn des Wortes. Das bin nicht ich, durch meine Maske, also die Persona, spricht ein anderes Wesen durch mich hindurch. Faszinierenderweise bedeutete der Begriff Persona in seinem Ursprung genau das Gegenteil von dem, was wir heute darunter verstehen. Heute heisst «persönlich» und «Persönlichkeit» das zu mir Gehörende, das, was mich ausmacht und von den anderen unterscheidet. Doch das Maskentragen, um jemand anderes zu sein, ist immer noch beliebt und gebräuchlich.

Die Maske auf der Bühne trägt ihren ursprünglichen Sinn. Der Schauspieler spielt Figuren, «personaggi». Und Figuren spielen ihn. Wer spricht heute durch die Maske des Clowns? Früher waren es, für alle offensichtlich, Götter, Ahnen, Tiere. Heute? Die Tragikomik unserer Existenz?

Wir spürten die Kraft der «Hanna-Maske». Ich kann sie nicht beliebig abändern. Sie hat ihr eigenes Gesetz. Und das ist rund.

Wir erleben konkret: Clowns sind Masken. Sie sind eindeutige Figuren mit spezifischer Eigenart. Sie sind nicht privat. Und auch nicht psychologisch. Masken sind typologisch. Menschliche Zusammenfassungen. Emotionale Kreidezeichnungen.

Mein Wunsch nach Veränderung ist hier an eine Grenze gestossen. Ich kann immer neue Geschichten schreiben, aber die Figur ist immer die gleiche. Diese runde Figur ist meine Art, Clown zu sein, und meine Komik ist an diese Leibmaske gebunden.

Das wird auch der Grund sein, warum die historischen Clowns ihr Leben lang die gleiche Figur – und meist auch die gleiche Nummer – spielten. Wie auch die «comici» der Commedia dell'Arte. Die Figur blieb immer dieselbe, sie verfeinerten lediglich

die Komik. Die Schwierigkeit, und die Kunst, ist, eine Figur zu erschaffen, die vom Publikum als Maske anerkannt wird.

Aber diese «Energie der Maske» so bestimmt zu erfahren, lässt mich die Figur neu entdecken. Sich immer wieder neugierig machen, um Altbekanntes neu zu erleben – und neu zu lieben.

MUSIK

Es ist schnell klar, dass das Stück stark von Stimmungen abhängig sein wird. Viel Dunkel, Halbdunkel und grelle Blitze. Es schreit geradezu nach Musik. Und nach Lichtstimmungen. Licht und Musik gehören zusammen.

Bei mir gilt immer: so wenig wie möglich und so viel wie notwendig. In den bisherigen Stücken habe ich mir die Musik zum Stück neu komponieren lassen. Oder, bei der Waschfrau Hanna, gar keine Musik eingesetzt.

Michael, von Familie Flöz gewohnt, mit Musik zu arbeiten, bringt haufenweise CDs mit. Er schlägt Franui vor: ein klassisch ausgebildetes Orchester aus Österreich, das eigene Wege geht. Sie spielen Schubert und Brahms auf Blechinstrumenten, was ihnen etwas Volkstümliches und Frohes gibt. Faszinierend ist ihre Erzählung, dass sie früher oft an Begräbnissen Trauermärsche gespielt hätten, und dann, nach Leichenmahl und Trostrunks, die gleiche Musik nochmals, nur dreimal schneller. Das passt zur Schneiderin. Wir finden für alle Stimmungslagen die passende Musik bei Franui. Zum ersten Mal finde ich Musik für ein Stück auf schon bestehenden Tonträgern.

ERSTE FASSUNG

Nach vier Wochen ist dies unsere erste Fassung:

Dunkel auf der Bühne. Ein lauter Schrei. Das Licht geht an: Hanna sitzt auf einem Schneidertisch und hat sich in den Finger gestochen. Sie näht weiter.

Eine schwarze Katze geht über die Bühne.

Vom Kalender fallen die Blätter und von einem geblühten Kleid die Blumen.

(Hanna bemerkt nichts, es soll nur eine Stimmung von düsterer Vorahnung entstehen.) Hanna hört ein Schnarchen: Ihre Beine sind eingeschlafen.

Beim Zuschneiden eines Stoffs durchtrennt sie ein elektrisches Kabel.

Dunkel. Sie zündet eine Kerze an. Ein Totenkopf erscheint auf der Schneiderpuppe, die sich dreht. Hanna findet den Hauptschalter oder «näht» das Kabel wieder zusammen.

Sie näht weiter. Hat Probleme mit Einfädeln, weil sie den Blick so scharf stellen muss, dass sie ins Schielen kommt. Sie fädelt hinterm Rücken ein.

Weil sie noch so viel Arbeit hat, näht sie schnell und sticht sich in Finger und Zunge. Um den Schmerz zu löschen, spritzt sie Wasser aus einer Spritzflasche. Sie bespritzt auch den Stoff, und die Blume im Muster blüht auf.

Sie will aufstehen, kann aber nicht, weil ihre Beine eingeschlafen sind.

Alle Kleider hängen mit Schnüren an der Decke. Sie lässt eines runter. Die Blume auf dem Stoff verwelkt. Sie spritzt wieder Wasser. Die Blume wächst und wird ans Kleid genäht. Kaum angenäht, fällt eine andere Blume vom Kleid. Dann eine dritte. Hanna macht sie mit Spucke an. Alle Blumen fallen runter. Alle Kleider fallen runter.

Hanna näht einen Ärmel an ein Kleid und merkt nicht, dass sie den eigenen Ärmel annäht. Beim Weggehen reisst sie den Ärmel des Kleids mit. Reisst daran und reisst sich auch den eigenen Ärmel ab. Reisst so lange, bis beide Ärmel nur noch Stofffetzen sind.

Jetzt reicht der Stoff nicht mehr. Sie wühlt in ihrem Stoffkorb. Fetzen fliegen herum. Findet nichts Passendes. Sucht überall auf der Bühne. Schaut in den Zuschauerraum. Sieht Stoffe in allen Farben! Will einer Zuschauerin ein Stück ihres Kleids abschneiden. Heftiges Handgemenge.

Hanna, mit einer Schere, die im Kopf steckt, geht zurück auf die Bühne. Sucht die Schere, um Stoff zuzuschneiden. Findet sie nicht. Kratzt sich nachdenklich am Kopf. Berührt das Metall: Da ist sie ja! Nimmt die Schere vom Kopf und arbeitet weiter. Rauch tritt aus ihrem Schädel.

Es klingelt. Sie drückt den Türknopf auf der Bühne. Die Post.

Durch den Zuschauerraum kommt ein Postbote mit einem grossen Paket.

Zum Öffnen des Pakets benutzt sie die Schere wie einen Büchsenöffner.

Sie hebt den Deckel, es gibt eine Explosion, und ein riesiges Etwas schnell heraus und überfällt sie (bewegtes Tuch, mit flatternden Fransen wie Krallen).

Hanna wird in das Paket hineingezogen, kann sich aber dank ihrer Schere befreien.

Sie klappt den Deckel zu und setzt sich zitternd drauf. Der Deckel drückt hoch. Sie drückt runter. Sie hört eine dumpfe Stimme aus der Schachtel. Oder ist es ein Sarg? Das Tor zur Unterwelt? «Hannaaaaaaaa, es ist Zeiiiiiiiiit ...» Der Deckel spickt sie fort.

Hanna, zitternd, sagt: «Ich komme, ich komme ...» Nur noch den Ärmel fertig nähen. Und dann noch etwas essen: ein Schnitzel... nein, nichts Totes!

Und dann will sie sich noch ein letztes Mal verlieben. Sie wählt sich einen Mann aus dem Zuschauerraum aus und führt ihn auf die Bühne. Sie sucht ein Bett, öffnet das Paket und will mit dem Mann hinein. Sie bemerkt den Irrtum, schreit erschreckt und springt dem Mann in die Arme: Rette mich!

In der Schachtel rumort es. Hanna will noch ihr Atelier in Ordnung bringen, reinen Tisch machen. Sie räumt ihr Nähkästchen auf, dabei kommen so viele Erinnerungen hoch. Sie findet im Nähkästchen alte Liebesbriefe... Es rumort in der Schachtel.

Hanna will nur noch ihr Testament machen. Wer kriegt ihre Schuhe, ihre Träume?

Und dann will sie noch eine letzte Zigarette rauchen. Fragt im Publikum nach Zigaretten. Liest auf der Packung «Rauchen kann tödlich sein», wirft sie weg. Sucht Zigarillos, Zigarren. Misst die Länge und rechnet sich die Restlänge ihres Lebens in Atemzügen aus. Findet bei jungem Mann riesigen Joint. Geht damit auf die Bühne und will ihn anzünden. Sieht Schild: «Rauchen verboten».

Dann bietet sie dem Tod einen Tauschhandel an: an ihrer Stelle den jungen Mann mit dem Joint, der eh zu viel raucht, zu nehmen. Oder die ganze erste Reihe, das ganze Parkett, die Garderobieren als Bonus. Der Tod aber will nur sie: Er hat Geschmack.

Der Tod ist so kalt. Sie will ihn wärmen, ihm ein warmes Kleid nähen.

Tanz mit dem Tod: Sie tanzt mit der Schneiderpuppe (von innen beleuchtet, sieht diese wie ein Skelett aus). Tanzend legen sie

sich in die Schachtel, als würden sie ins Bett steigen, winken, werfen Blumen, wie bei einer Hochzeit. Alle aufgehängten Kleider tanzen mit. Charivari.

Postbote holt Schachtel wieder ab.

ENDE

Michael und mir ist klar, dass diese erste Fassung nur ein grobes Gerüst ist. Oder im Schneiderinnen-Jargon: «Es ist zu Faden geschlagen.»

OFFENE PROBE

Mit dieser Fassung machen wir eine erste, halb öffentliche Probe. Wir laden Freunde und Kollegen ein und spielen ihnen vor, was wir entwickelt haben. Auch Gerda Baumbach und Dominik Flaschka kommen.

Wir haben noch kein Stück, aber viele Szenen und Vorstellungen, wie es weitergehen könnte. Michael erzählt vor dem Spielen, was sich die Zuschauer vorstellen müssen, was alles da wäre, aber noch nicht da ist. Ich spiele die Szenen, die wir haben, und erzähle Übergänge, die noch fehlen. Es gibt noch kein Bühnenbild und kein Kostüm.

Resultat des ersten Vorzeigens unserer Szenen: Die Szenen im Publikum, die Schere, das Nähen am Blumenkleid, die sich verändernde Schneiderpuppe – sie funktionieren. Das Publikum lacht, ist interessiert, geht mit.

Jedoch: Die Zuschauer verstehen unsere Bilder vom Tod nicht. Niemand hat Zugang gefunden. Der Postmann und die Sargschachtel bewirken nur Ratlosigkeit. Dominik und Gerda äußern sich skeptisch zur Dramaturgie des Stücks.

Michael schlägt vor, den Tod beziehungsweise den Antagonisten als Video einzuspielen. Ich reagiere ablehnend. Ich mag Videos in Theaterstücken nicht, weil Theater, in unserer digitalen Welt, der einzige Ort ist, in dem ein direkter, ein nur hier und jetzt stattfindender Austausch mit dem Publikum passiert. Auch macht es mich als Spielerin von Technikern und Geräten abhängig. Abgesehen davon wird der Aufbau komplizierter, und ich muss Theater ausschliessen, weil sie die Infrastruktur nicht haben. Daher arbeitete ich noch nie mit Videos. Michael hingegen schon. Er hat 2005 bei «Infinita» einen ähnlichen Prozess durchge-

macht. Erst war er skeptisch, doch dann gelangte er zur Überzeugung, dass die Schattenspiele dem Stück etwas bringen, was auf eine andere Art nicht zu erzählen war.

Michael und ich vereinbarten eine zusätzliche Woche, um eine Lösung für die Darstellung des Todes zu finden. Uns ist klar: Wenn wir wissen, wie der Tod auf die Bühne kommt, dann haben wir das Stück. Unser ganzes Denken, Diskutieren, Vorstellen, Ausmalen dreht sich nur noch darum: Wie sieht er aus, der Tod?

Das gängigste Bild wäre ein Skelett mit Sense, das mich abholt. Wir wollen aber kein Skelett. Szenisch zu verbraucht. Wir wollen auch keine spezifisch christliche Symbolik. Keine Kreuze.

In vielen Mythen werden Vögel mit dem Tod verbunden. Die christlichen Engel, Flügelwesen, sind eine Art vermenschlichte Vögel. Und da im Leben der Tod immer schon mit dabei ist, also in mir drin, könnte ich selbst meinen Todesengel spielen.

Der Tod ist immer auch Erlösung. Er bringt Ruhe. Stille. Entspannung. In der Literatur ist die Todessehnsucht ein Thema. Vielleicht ist das eine Spur?

Wir gehen nach Hause. Jeder kehrt ins eigene Leben zurück. Wir beschäftigen uns wieder mit unseren alten Stücken – doch in irgendeiner Kompostnische des Gehirns gärt das Stück weiter.

4. Probeblock II – Spiegel

Ein paar Monate später sind Michael und ich im Dock 11 & Eden Studio in Berlin, um szenische Bilder für die «Himmelfahrt» zu finden. Wir ahnen, dass der Spiegel eine zentrale Rolle einnehmen wird. In vielen Mythen und Märchen kommen Spiegel vor. Sie sind der Übergang in eine andere Welt. Sie spiegeln uns, und wir erkennen uns in ihnen.

Um erneut ins Thema einzutauchen, kaufen wir reflektierendes Material: Spiegel, Spiegelfolie, Plexiglas, Glas, Aluminium, Blech – alles, was ein Bild zurückschickt. Wir beleuchten es von vorne, von hinten oder von der Seite. Beobachten, was passiert. Wie spiegeln die Elemente, wie geht das Licht durch?

Ein Spiegel auf der Bühne ist technisch gesehen ein grosses Problem: Das gespiegelte Scheinwerferlicht blendet das Publikum. Das Ausleuchten der Bühne nur mit Ober- und Seitenlicht ist kompliziert. Wir lösen das Problem zur Hälfte, mit schräg gestelltem Spiegel, der so das Licht an die Decke wirft.

Uns gefällt die Idee, dass mich der Tod aus dem Spiegel anblickt:

Ich wende mich erschreckt ab, schaue wieder hin und sehe mein normales Spiegelbild – es war nur meine Einbildung. Ich drehe mich einen Moment, und wieder schaut der Totenkopf. Ich erstarre, der Totenkopf grinst usw.

Wir stellen uns Szenen vor, in denen mich aus dem Spiegel abwechselnd mein Gesicht und mein Totenkopf anblickt. Wenn ich aber vor dem Spiegel stehe, sehen die Zuschauer nicht, was ich im Spiegel sehe: Ich stehe ja davor und verdecke das Spiegelbild. Wie ich mich auch hinstelle, ein Teil des Publikums sieht nicht in den Spiegel. Das Spiel bleibt statisch und erschöpft sich schnell.

Wir überlegen uns Filmszenen, die auf den Spiegel projiziert werden könnten. Doch Videos, um zu füllen, wo die Ideen fehlen?

Wir reden und reden und reden ...

Der Spiegel scheint uns das Tor in die andere Welt, sperrt sich aber in funktionaler Hinsicht. Wir wollen Theater machen, keinen Film mit Spezialeffekten. Das kann das Kino besser. Wir wollen mit einfachen Mitteln grosse Gefühle erzeugen. Das ist, was Theater ausmacht. Es passiert hier, konkret, sichtbar – und es passiert jetzt, vor den Zuschauern. Sie sollen sofort verstehen. Es fühlen. Es erleben.

Wir reden und reden und reden ... und spüren die Möglichkeit des Scheiterns. Vielleicht lässt sich genau unsere Spielvorlage nicht auf der Bühne realisieren. Vielleicht stellen wir uns Unmögliches vor. Wir sind in einer Sackgasse. Es geht nicht vorwärts und nicht rückwärts. Blockade. Erstarrung. Ich sage innerlich schon alle verkauften Vorstellungen ab. Gestehe mein Scheitern ein. Bin am Ende meiner künstlerischen Laufbahn. Das wars. Fertig, Schluss, Ende.

Irgendwann erzähle ich Michael, dass es in der Schweiz Bauernhäuser gibt, die im Schlafzimmer eine kleine Luke in der Zimmerdecke haben. Wenn jemand stirbt, wird der Schieber gezogen, und die Seele des Verstorbenen kann durch das Loch hochfliegen. Das Seelentor. «S'Seeletörli».

Und dann flutscht es plötzlich. Eine Idee jagt die nächste: Hanna stirbt, fällt vor dem Spiegel auf den Boden, und ihre Seele fliegt im Spiegel hoch.

Uns beiden ist sofort klar, dass die geniale Idee gefunden ist. Nicht, weil es ein schönes Bild einer Himmelfahrt ist, sondern weil es mir Spielmöglichkeiten eröffnet. Die Idee ist dynamisch und nicht mehr statisch. Und der grosse Vorteil: Ich kann alles selbst spielen, die Protagonistin und auch ihre Antagonistin.

Auf der Bühne ist der «Körper», der nicht sterben will, und im Spiegel die «Seele», die wegfliegen und frei sein will. Beides ist da, unser Lebenswille und unsere Todessehnsucht. Die Erlösung und die Befreiung durch den Tod und das unbedingte Weiterlebenwollen. Die Seele ist frei, hat kein Kopfweh mehr, fliegt schwerelos – doch der Körper hängt an seinem Leben, auch wenn es beschwerlich und mühsam ist.

Wir denken uns mögliche Szenen aus. Wir müssen doppelt denken: Was will und macht der Körper, was die Seele? Es wird ab jetzt ein Zweierstück. Ein Duo, allein gespielt.

Was heisst das für unser Bühnenbild? Wir zeichnen und stellen uns alles Mögliche und Unmögliches vor. Wir entscheiden:

- *Der Spiegel soll oval sein, wie ein Ei. Geburt und Tod sind Übergänge in einen anderen Zustand. Der Tod ist immer auch eine Geburt.*
- *Der Schneidertisch. Er muss gross und stabil genug sein, um darauf einen Totentanz zu tanzen. Es wäre schön, wenn sich eine Klappe öffnen könnte, die an eine Gruft erinnert, und ich darin verschwinden könnte. Der Tisch muss also mindes-*

tens so breit sein, wie ich gross bin. Es muss glaubhaft sein, dass sich der Grabdeckel öffnet. Mein anfänglicher Wunsch von einer leeren Bühne löst sich in Luft auf.

- *Die Schneiderpuppe: Es wäre besser, es wären viele Puppen, dann könnten wir am Schluss ein Charivari, einen Totentanz, aufführen. Doch wenn mehrere Puppen herumstehen, stellt sich das Problem der Sichtbarkeit. Ein Teil des Publikums sieht mich nicht, wenn ich hinter den Schneiderpuppen agiere. Und ich habe keinen Platz zum Spielen. Man müsste die Puppen aufhängen können, und zwar so, dass sie im Kreise drehen könnten. Die Puppen könnten Kleider tragen, würden ausgezogen und vielleicht sogar zu Skeletten werden?*

Was im Moment, als die Spiegelidee auftaucht, sofort klar ist: Ich werde einen zweiten Tourneetechniker engagieren müssen. Es ist also eine kostspielige Idee. Aber sie ist so zwingend, dass ich ihr alles unterordne.

Wir suchen jemanden für Computeranimation und Computergrafik, der künstlerisch passt, und engagieren Andreas Dihm.

Zufrieden gehen wir nach Hause. Mit der Idee, dass die Seele im Spiegel hochfliegt, ist das Stück geknackt – davon sind wir überzeugt. Wir brauchen keine weitere Symbolik mehr, weder Kreuz noch Totengebeine.

5. Bühnenbild

Parallel zu den Proben haben wir auch immer versucht, uns Bühnenbilder vorzustellen. Wir zeichnen, planen, besprechen und bauen uns vor Ort aus Holzplatten und Karton provisorische Teile zusammen. Wir basteln aus allen möglichen Materialien Requisiten zum Ausprobieren. Sie müssen noch nicht gut aussehen, sie sind nur Platzhalter.

Jetzt wird aber das richtige Bühnenbild gebaut. Es soll einerseits selbst eine Geschichte erzählen und andererseits Spiel und Handlung Raum geben. Ich will so wenig Bühnenbild wie möglich. Mein Traum war und ist eine leere Bühne. Ich will keine «Dekoration», sondern «Spielsachen».

Nebst der Faszination eines leeren Raums gibt es praktische Gründe für die Leere: Wir sind freischaffende Künstler, die, begleitet von Technikern, mit Theaterstücken durchs Land reisen. Jeden Tag muss das Bühnenbild auf- und abgebaut werden. Vom Hintereingang auf die Bühne und wieder an den Hintereingang geschleppt werden. Alles muss in den Tourbus passen. Es muss fliegen, also in Kisten gepackt werden können, wenn wir auf anderen Kontinenten arbeiten.

Aber es ist auch eine philosophische Entscheidung. Ich liebe armes Theater. Mehr Theater als armes Theater gibt es nicht. Fantasie ist zentral. Viel Fantasie, wenig Material. Ich stelle mir auf der Bühne etwas vor, und das ganze Publikum geht mit der Fantasie mit. Faszinierend.

Grosse, schwere Bühnenbilder können dem Schauspieler die Kraft nehmen, ihn erdrücken. Er bewegt sich in einer Dekoration. Er passt zur Dekoration. Er geht in der Dekoration unter. Ohne Bühnenbild steht das Spiel im Zentrum. Die Imagination kann sich entfalten. Meine Vorstellungen im Kopf werden zu einer Vorstellung auf der Bühne, die im Kopf der Zuschauer Vorstellungen auslöst.

Jetzt ist das Stück so weit geschrieben, dass das Bühnenbild hergestellt werden kann.

Der Bühnenbildner Urs Moesch ist für das, was ich brauche, genial.

Ich brauche ein kleines, klares Universum. Eine eigene Welt, die Welt der Figur, die simpel sein muss. Karg. Klar. Im Hintergrund. Nur das Nötigste. Sie muss der Geschichte einen

Rahmen geben, darf aber nicht im Zentrum stehen. Sie unterstützt die Geschichte, dient ihr. Sie besitzt eine präzise Stimmung. Nichts Unnötiges. Nichts nur Dekoratives.

Ich mache vieles selbst, weil ich es gerne tue und auch in den Dingen einen eigenen Stil haben will. Mit den Händen zu arbeiten, ist aber auch ein anderer Weg, um auf Neues zu kommen. Manchmal ist der Kopf blockiert. Dann können Zeichnen, Basteln, Rumwühlen neue Fahrten aufzeigen.

Mit Urs Moesch vereinbarte ich schon vor einem Jahr, dass er das Bühnenbild machen wird. Nun arbeite ich als seine «Assistentin» zwei Monate mit. Wir besprechen ausführlich die Skizzen. Wie sollen die Puppen gemacht werden, wie aufgehängt, wie können sie bewegt werden? Es ist eigentlich ein Weiterschreiben am Stück.

Urs fertigt ein dreidimensionales Modell an. Nur so können wir uns vorstellen, wie die Schneiderin im Raum handelt, was sie mit den Puppen machen kann, wie sie auf dem Tisch sitzt oder darauf herumtanzt.

Wir machen einen Arbeitsplan. Wir brauchen Spezialisten: einen Schmied und einen Trickmeister oder einen Experten in Modellflugbau. Alle Tricks wie die fallenden Blumen- oder Kalenderblätter müssen mit Fernsteuerung gebaut werden, damit sie wirken.

- Der Tisch: Für die Eisenteile gehen wir in die Schmiede zu Fausto Milani. Ich sage ihm, dass der Tisch keine geraden Beine, sondern eine Art Spinnenbeine haben soll. Der Handwerker schüttelt nur den Kopf, so krumm, das geht gegen sein Berufsethos. Also male ich vier verdrehte Beine, und er schmiedet sie nach Plan nach. Urs zimmert den Tisch und erfindet die Mechanik für die Gruft, die sich öffnen muss. Der Zuschauer darf nicht vermuten, dass der Tisch etwas verbirgt. Und wie geht die Klappe hoch? Mit Federn und Gewichten. Wie löse ich sie aus? Ich bin allein auf der Bühne, und das Publikum darf nicht sehen, dass ich sie auslöse. Wie schliesse ich die Klappe wieder? Ich höre fasziniert zu, wie der Handwerker und Erfinder Urs die technischen Knacknüsse löst. Ich schleife derweil die Tischplatte rund und wellig und male den Tisch auf alt.
- Die Schneiderpuppen: Ich fände es grossartig, wenn die Puppen anfangs wie Puppen und am Schluss wie Skelette aussehen würden. Der Sohn von Urs ist Computerfachmann und berechnet uns Puppen, die von einer Maschine in Streifen geschnitten

werden. Ich verbringe unzählige Tage damit, diese Längsrippen mit Schnüren und Nieten zu Puppen zusammenzubauen.

- Das Segel: Vieles funktioniert auch nach vielen Versuchen nicht. Die Idee ist, dass am Schluss, wenn die Schneiderin stirbt, plötzlich ein grosses Segel aus dem Nichts auftaucht und sich entfaltet. Und sie segelt davon. Wir probieren vieles aus – alles bleibt kompliziert, plump, unbrauchbar. Am Schluss werfen wir alles weg: Die Schneiderin nimmt eine weisse Stoffrolle, rollt davon das Segel ab und befestigt es an der höchsten Spitze. Dann nimmt sie eine blaue Stoffrolle, lässt sie über den Tisch aufrollen, es sieht wie fließendes Wasser aus. Sie fixiert die Enden an der offenen, braunen Klappe, was diese wie ein Holzboot aussehen lässt. Das Segelboot ist da!

Wir arbeiten zu viert ungefähr zwei Monate lang.

- Die Tricks: Fallende Blumen- und Kalenderblätter, die wir im Modellflugzeugladen kaufen und zusammensetzen wollen, funktionieren nicht. Es erweist sich als viel heikler und komplizierter. Stabil funktionierende Lösungen finden wir erst während der Endproben in einem Berliner Fachgeschäft für Modellbau. Einer der Angestellten erkennt unsere Verzweiflung und unser Unwissen und erbarmt sich. Er schafft es just für die Probevorstellungen, die Teile mit Fernbedienung zu konstruieren. Jeden Tag gehen wir im Laden vorbei, um sie zu perfektionieren. Diese Modellflugzeugteile sind so winzig und elektronisch hochfrisiert, dass auch der Fachmann lange tüfteln und korrigieren muss. Doch wenn jetzt auf der Bühne, wie von Geisterhand, die Blumenblätter fallen, macht das natürlich den Zauber der Vorstellung aus.

Für die Kalenderblätter findet Urs eine geniale Lösung: Er zerlegt einen Fotokopierer und baut den Teil ein, der die Blätter transportiert. Doch alle Blätter fallen gleichzeitig. Er verwirft die Idee. Dann zieht er einen Nagel durch die Blätter, der mit einem kleinen Motor zurückgezogen wird. Die Blätter fallen zwar, aber entweder sind sie zu dick und bleiben hängen, oder zu dünn, und sie reissen. Es braucht Tage, bis alles stimmt.

Damit ich während der Vorstellung nicht Opfer des Materials werde, muss ich mich gut organisieren. Ich muss die Dinge über das normale Mass hinaus beherrschen, um mit der «Tücke des Objekts» spielen zu können.

Zur Klärung helfen Listen. Sie schaffen Ordnung in der Werkstatt, im Probesaal und auch in meinem Kopf. Sich mit Listen befassen, heisst, sich mit Inhalt befassen. Das löst den kreativen Druck. Oder schafft ein Geländer, an dem ich etwas Halt finde. Im Wissen, dass die Liste morgen eine andere sein wird.

Und dann brauche ich ein Kostüm. Das Atelier der Schneiderin Anna Manz ist in der Nähe. Ich beschreibe ihr meine Bühnenschneiderin so:

Schuster gehen meist selbst in den schlechtesten Schuhen – die Schneiderin soll auch die schlechtesten Kleider tragen. Ihr Schneideratelier ist voller Stoffreste, aus denen sie sich ihr Kleid zusammennäht. Sie ist eine top Schneiderin, sie hat es drauf: Das Kleid soll elegant, schwungvoll und fröhlich sein. Vielfarbig wird es durch die Resteverwendung. Es soll reich und arm sein. Sie soll wie Hanna die Wäscherin aussehen, sich aber als Schneiderin hervortun.

Und dann brauche ich weisse Unterwäsche, sie ist gleichzeitig auch das Seelenkleid, das Totenhemd. Vom Flohmarkt besorge ich alte Nachthemden aus Leinen und Spitzen, die Anna mit viel Aufwand umarbeitet.

6. Probekblock III – Gags

Sind die Bühnenteile gebaut, muss ich lernen, damit zu spielen. Ich muss sie «in die Hand bekommen». Vieles muss angepasst und verändert werden. Einiges fällt raus, und einiges muss neu erfunden werden.

Jetzt ist Arbeit am Detail angesagt: Um ein Clownstück oder überhaupt komische Szenen zu schreiben, braucht es in erster Linie eine gute, grosse Idee. Und dann braucht es viele gute kleine Ideen. Das Stück lebt von einem extremen und existenziellen Konflikt, die Zuschauer müssen mitbängen und miteifern – und darüber lachen können. Das ist der grosse Bogen. Er muss ständig im Blick bleiben. Dann gibt es die kleinen Schritte. Die konkrete Handlung. Spielschritt um Spielschritt. Was mache ich? Was macht eine Schneiderin, eben weil sie Schneiderin ist? Was passiert auf der Bühne?

Als Clown suche ich tragische Szenen, die ich komisch erzähle. Der Clown ist der griechischen Tragödie näher als dem Schwank oder der Komödie. Doch je tragischer eine Szene, desto komischer muss sie erzählt werden.

Das ist der Rohbau, das Fundament, das Dach. Jetzt geht es um den Innenausbau. Das Sofa. Die Kuckucksuhr. Die Tapeten. Und die Probleme damit: Wir brauchen Gags.

Übrigens spannend, woher das Wort «Gag» stammt: «Gag, m., witziger, wirkungsvoller Einfall» ... to gag: «knebeln, (ver)stopfen, erwürgen», offenbar lautnachahmend für das Röcheln eines Erstickenen.

Die Tücke des Objekts – eine alte Redensart. Der vergebliche Kampf gegen sich sperrende Dinge als Symbol des vergeblichen Lebenskampfes. Die Souveränität entlarvt sich als Schein, harmlose Dinge werden zu böartigen Gegnern. Das ewige Scheitern der Clowns macht sie erst aus.

Ein Gag ist dann gut, wenn er unbemerkt daherkommt. Erwartet die Zuschauer ihn bereits, muss er, da langweilig, weggelassen werden. Die Überraschung ist das Zentrale am Gag.

«Witz» war ursprünglich die Bezeichnung für Gewitztheit, Schlaueit, schnelle Kombiniertfähigkeit, Fähigkeit zu überraschenden Lösungen. In diesem alten Sinn muss Witz gefunden werden. In der Sprache ist es die Pointe. In der Bewegung, im Körpertheater ist es der Gag. Wenn ich nicht spreche, muss ich

Handlungen finden, die Probleme schaffen, deren Lösungen witzig daherkommen. Stolpern ist die bekannteste Handlung. Umfallen, sich den Kopf stossen etc.

Ich fülle den Probesaal mit allen möglichen Objekten und Requisiten. Selbstverständlich müssen sie eine Verbindung zur Schneiderin haben. Eine Dreschmaschine geht nicht, auch wenn sie vielleicht lustig wäre.

Ich lasse keine Sperrgutabfuhr aus, kann an keiner Brockenstube, keinem Flohmarkt vorbeigehen, ohne dass ich nicht durch die verstaubten Ecken stöbere. Seit ich von der Schneiderin weiss, kaufe ich alles für ihr Atelier: Fadenspulen, Blechkannen, Scheren, Nähkästchen. Vom vielen, was ich ansammle, wird schliesslich wenig gebraucht. Aber ich kann irgendwo anfangen, mich irgendwohin tasten. Wir nehmen alles mehrfach in die Hand und probieren mögliche Probleme aus. Und, ich muss hier deutlich sagen: Das ist überhaupt nicht lustig. Stellen Sie sich mal auf eine Bockleiter, und versuchen Sie, damit lustige Dinge zu tun: Sie tun sich vor allem weh.

Für mich ist es sehr wichtig, bei dieser Suche eine zweite Person dabeizuhaben. Der Blick von aussen sieht anders. Wir nehmen beide die Dinge in die Hände und probieren sehr technisch aus, was damit gemacht werden könnte. Langsam, quasi in Zeitlupe. Wir sammeln Möglichkeiten. Dann reihen wir Sequenzen aneinander.

Mit Ferruccio Cainero, der Autor, Regisseur und Erzähler ist, habe ich jemanden, der wie kein anderer den Gag aus jedem Gegenstand herauskitzelt. Zudem ist Ferruccio der Miterfinder der Clownfigur Hanna und hat in den ersten vier Stücken Regie geführt. Wir arbeiten eine Woche lang zusammen.

Ich miete einen Raum in einer verlassenen Textilfabrik in Camedo. Kai Leclerc hat diese Tessiner Fabrik gekauft und sie als «Kaiopoli» in einen riesigen Proberaum umgebaut. Im Lager liegen noch grosse Stoffballen herum. Uns ist sofort klar, dass diese Stoffballen komisches Potenzial haben. Aber sie sind zu schwer. Ich kann sie allein kaum hochheben, geschweige denn sie auf meine Füsse fallen lassen. Ich präpariere also Stoffballen: Um das innere Kartonrohr wickle ich Stopfwatte, und nur die äussersten Schichten werden mit Stoff überzogen, auch die beiden Enden. So entsteht ein Stoffballen, mit dem ich spielen kann und der

einigermassen stabil ist. Und jetzt proben wir von morgens bis abends, was mit dieser Rolle alles geschehen könnte. Alle Handbewegungen müssen präzise gearbeitet werden, sonst passieren Unfälle. Es wäre nicht das erste Mal, dass ich direkt von den Proben im Notfall lande.

Spielideen mit der Stoffrolle sind:

- *Die Rolle ist zu schwer, ich bringe sie nicht vom Gestell – ich binde mir ein schwarzes Schneidermessband um die Taille –, mit dem «schwarzen Gürtel» klappt es.*
- *Um die Rolle ganz herauszuschieben, lehne ich mich am Tisch an und nehme sie zwischen die Beine. Auf halber Höhe sieht das plötzlich obszön aus. Da ich aber die Rolle mit beiden Händen halte, bin ich blockiert. Ich ärgere mich über das Lachen des Publikums. Ich halte die Rolle vorne am Rohr, drehe einen Fuss auf die andere Seite. Die Rolle fällt mir auf den anderen Fuss.*
- *Ich ziehe so fest an der Rolle, dass sie sich plötzlich mit grossem Schub bewegt und ich damit fast ins Publikum falle. Ich beruhige den erschrockenen Zuschauer.*
- *Die Rolle steht neben mir, ich bin stolz, ich habs geschafft. Die Rolle fällt um und ich auf sie.*
- *Beide Beine über der Rolle, versuche ich, sie mit Kraft zu heben. Stummer Schmerz zwischen den Beinen.*
- *Ich messe ab und male mit Kreide Kreuze auf den Boden. Ich hebe die Rolle, falle auf den Rücken, nehme die Rolle zwischen die Beine und schmeisse sie rückwärts auf den Tisch.*
- *Ich lege mich auf die Rolle, drehe sie hin und her und massiere mir so lustvoll den Rücken.*

Dann versuchen wir Gags mit Nadeln. Ich habe mir die grösstmöglichen Nadeln gekauft und vom Schmied noch grössere anfertigen lassen. Für die Bühne, und auch für unsere Inspiration, ist es oft hilfreich, alle Requisiten grösser zu machen: Stoffballen, Nähkästchen, Schere, Nadel.

Die Schneiderin schläft vor Müdigkeit ein, ihr Kinn sinkt langsam zur Brust und ihre Nase landet in der Nadel, die sie selbst in der Hand hält. Sie schreit auf. Der Faden gerät aus der Nadel. Sie hat Probleme mit dem Einfädeln, denn durch die Konzentration auf das Nadelöhr beginnt sie zu schießen – und die Augen «rasten» ein.

Gut funktionierende Gags werden zu Szenen ausgebaut. Dazu braucht es ein Gespür für Rhythmus. Und Variationen: Jede Wiederholung muss etwas Neues haben – und die Schlusslösung muss überraschend sein. Es ist kleinstmögliche Schauspiel- und Regiearbeit.

Die Szenen dauern im Stück nur kurz, kommen leicht und lustig daher, und das Publikum meint, sie seien spontan aus dem Moment heraus entstanden.

Klar ist: Sie funktionieren, weil es Minigeschichten sind. Jeder Gag ist eine kleine, abgerundete Geschichte mit Anfang, Problem und Lösung. Meist zeige ich ein Problem zwei Mal, ohne eine funktionierende Lösung, und beim dritten Mal finde ich eine überraschende Lösung, die niemand erwartet.

Ich fasse zusammen: Wir haben eine grosse Idee (Stückidee), viele kleine Ideen (Szenen) und unzählige Kleinstideen (Gags). Sie bedingen einander und hängen alle zusammen. Die Gags müssen immer die Stückidee mittragen. Sie sind nie Selbstzweck. Und die Stückidee wird durch die Gags transportiert.

Ungefähr so, wie es sich mit dem Meer und den Tropfen verhält ...

7. Probeblock IV – Proben

Und dann treffen Michael und ich uns endlich zum eigentlichen Probeblock. Ich miete in Berlin-Mitte für zwei Monate das Studiotheater TISCH, Theater in der Schokofabrik.

Bis jetzt ging es um das Erfinden und Schreiben der Szenen – wir waren vor allem Autoren. Jetzt geht es ums Spielen. Wir probieren aus, WIE zu spielen ist. Jetzt führt Michael Regie, und ich bin die Schauspielerin. Das ist der schöne, ruhige, handwerkliche Teil der Arbeit, weil nicht mehr immer alles infrage gestellt ist. Wir haben eine Figur, ein Bühnenbild, ein Kostüm und einen ungefähren Umriss für ein Stück. Das Stück ist noch nicht fertig, aber wir haben eine Ausgangslage, ein Problem, eine Katastrophe, Handlungen, komische Situationen – und viele mögliche Ideen. Wir wissen auch, wie das Stück endet – Hanna stirbt –, aber wir wissen noch nicht, wie wir dahin kommen.

Die Unsterblichkeit des Clowns ist ein Topos: Er kann gar nicht sterben, er springt dem Tod immer wieder von der Schippe. Die urtümliche Bedeutung des Komischen, das sich über den Tod lustig macht, sich über ihn hinwegsetzt. Im Trickfilm «Willy Kojote» genießt es der Zuschauer, wie der Kojote in jeder Episode immer wieder in den Abgrund stürzt, dabei metertief im Felsen einschlägt, sich den Staub abwischt und unbeirrt die nächste Attacke auf die Wüstenvögel plant. Komische Figuren sterben nicht. Sie sind Aufstehmännchen. Aufstehweibchen.

Ich möchte aber Hanna unbedingt sterben lassen. Das habe ich bei Michael schon in den Vorbereitungen als Wunsch deponiert. Unsere grösste Katastrophe ist der Tod, und ich möchte Hanna dieser Katastrophe aussetzen. Das Drama muss seinen Gang nehmen. Nur die grösste Katastrophe ist wirklich komisch.

In acht meiner neun Stücke ist Hanna am Schluss tot. Aber es ist ein «Spieltod». Die Auferstehung folgt sogleich. Es ist ein symbolischer Tod, den mythischen, religiösen und heldischen Todesnarrativen ähnlich – einfach lustiger. Es ist ein Tod, wie ihn Kinder spielen: Peng! Getroffen! Ahhh! Umfallen! Tot!

Die Schneiderin muss sterben. Aber, für mich von zentraler Bedeutung: Sie muss sterben wollen. Wir müssen Gründe finden, weshalb sie gehen will. Sie erleidet den Tod nicht als Opfer, sondern sie wählt ihn. Sie geht hoch erhobenen Hauptes. Clowns scheitern immer, das aber grossartig. Hanna soll grandios sterben. Nur wie?!

Das Drama oder, besser, der Konflikt, findet zwischen der «Seele» statt, die fliegen will, und dem «Körper», der bleiben will. Die «Seele» wird gewinnen, doch die Verzögerungen, die der «Körper» rausschlagen wird, sind die lustigen Szenen. Wir müssen jetzt die Spiegelszenen konkretisieren, schreiben, fixieren und aufzeichnen. Das Absurde ist, dass wir noch nicht wissen, wie wir zum Schluss kommen, und trotzdem einen mittleren Teil so schreiben müssen, als wüssten wir es. Alles ist nach wie vor in Bewegung. Alles kann noch gestrichen oder neu erfunden werden. Wir schreiben ein Stück im Stück, als gäbe es das Stück schon.

Konkret müssen wir bestimmen, wie viele Spiegelszenen mit welchen Themen es geben wird. Und wie sie enden. Dazu muss die Spiegelfigur geklärt werden:

*Wer ist sie, was will sie, was fürchtet sie, was ersehnt sie?
Sie ist die Antagonistin, die Widersacherin, die Feindin, die bedrohliche Übermacht, das personifizierte Schicksal, die Stärkere, die RichterIn, die Gewinnerin, die Schicksalsgöttin, die Gemeine, die Böse, die ZerstörerIn ...*

PRODUKTION DER VIDEOS

Wir machen erste Versuche, wie die Spiegelszenen technisch gebaut werden könnten:

- Ich spiele alles auf dem Boden, und die Kamera ist über mir.
- Ich bin an einem Seil befestigt und fliege durch den Raum.
- Ich spiele die Seele in Blue Box oder Green Box.

Wir informieren uns bei Filmstudios über das Anmieten von Blue oder Green Box. Es ist sehr kostspielig. Unsere Techniker meinen, dass das für unsere projizierte Bildgrösse nicht nötig sei. Wir entscheiden uns für eine Black Box und hängen einfach unseren Proberaum schwarz aus.

Die Kamera muss seitlich über mir aufgehängt werden. Das ergibt ein Raumgefühl. Nur von vorne gefilmt, würde das Bild zweidimensional wirken, von seitlich oben hingegen wird es dreidimensional. Auch wäre mein Körper von vorne angeschnitten, hätte ich nicht immer genügend Distanz zur Kamera, um ganz im Bild zu sein. Von seitlich oben bin ich schneller mit dem ganzen Körper im Bild und kann herumgehen. Ich kann grösser und kleiner werden, indem ich nach hinten und nach vorne gehe. Die Decke des alten Studiotheaters ist voller Heizungsrohre, was ideal ist.

Wir befestigen die Kameras an verschiedenen Rohren und bestimmen den besten Winkel.

Ein kniffliges Problem sind die Blickrichtungen. Wohin muss mein Spiegelbild schauen, damit das Gesicht zu mir gerichtet ist, wir uns also in die Augen schauen? Wir probieren aus, und überraschenderweise ist die Lösung: nach schräg oben und nach vorne geschoben. Ein Mathematiker könnte wohl begründen, was wir ertastet haben. Wir hängen ein weisses Tuch an das Heizungsrohr und projizieren darauf die Gegenszene. So kann ich mit mir selbst spielen.

Wir schreiben Dialogszenen ohne Worte. Kurze Streitszenen. Immer muss klar sein, was die eine und was die andere Figur will. Wir proben die Szenen mit zwei Schauspielerinnen. Carsta Zimmermann (Schauspielerin und hier Regieassistentin) spielt mein Gegenüber. Wir schreiben den Dialog mit dem Spiegel-Ich wie eine normale Theaterszene. Wie immer ist wichtig, dass wir kurz und knapp bleiben. Der Inhalt wird mehrfach gestrafft, vereinfacht, verdichtet.

Die Seele muss sich zu einer ambivalenten Theaterfigur formen: Sie ist nicht nur lieb und ätherisch, sondern auch fies und gemein. Sie möchte wegfliegen und tut alles, um nicht daran gehindert zu werden. Die Szenen sollen in der Art eines klassischen Komikerduos gespielt werden, ohne himmlische oder esoterische Verklärungen. Die Antagonisten sehen nur ihr eigenes Interesse und wollen es durchsetzen.

Ist eine Szene brauchbar, und funktioniert sie mit den zwei Schauspielerinnen, dann zeichnen wir meine Rolle mit einer Handkamera auf, projizieren sie auf das Tuch, und ich spiele dazu die Gegenrolle. Wir nehmen beide Rollen auf, denn um später die Spiegelszenen erarbeiten zu können, muss ich genau wissen, was ich dazu auf der Bühne spielen werde. Wie ich reagiere, wo ich schnell und wo ich langsam agiere. Ich muss quasi die ganze Szene auswendig wissen, aber jede Rolle so spielen, als wüsste ich nicht, wie die andere Figur reagiert.

Für die tatsächlichen Aufnahmen haben wir eine Woche mit technischem Team und gemietetem technologischem Equipment vorgesehen. Licht. Ton. Kamera.

Ich profitiere enorm davon, dass alle Mitarbeiter, als Truppenmitglieder der Familie Flöz, schon viel Videoerfahrung haben. Nur dank dieser langjährigen Berufserfahrung ist es möglich, dass wir die Aufnahmen in einer Woche machen können.

Und das Überraschende ist: Wir müssen nichts nachdrehen. Wir schmeissen sogar aus dramaturgischen Gründen überschüssige Szenen weg.

Erst installiert Lichtdesigner Reinhard Hubert das Licht, was ziemlich knifflig ist. Ich muss von allen Seiten hell beleuchtet sein, ohne Schattenwurf auf mir. Nur so entsteht der leere Raum um mich herum. Der Musiker und Tontechniker Dirk Schröder macht die Tonaufnahmen. Er wird sie auch nachbearbeiten und schneiden. Andreas Dihm (Computeranimation) kontrolliert die aufgehängte Kamera. Michael übernimmt die Regie.

Wie «fliege» ich? An einem Seil aufgehängt zu sein, hat sich als unbrauchbar erwiesen: Es bleibt immer sichtbar, wo und wie ich befestigt bin. Auch die Möglichkeiten, auf dem Boden zu agieren, haben sich als sehr einschränkend erwiesen und sind schnell erschöpft.

Wir stellen im schwarz ausgekleideten Studio einen kleinen Tisch auf, bedecken ihn mit schwarzem Tuch. Ich stehe davor, lehne mich nur leicht an, sitze ganz knapp auf der Kante. So machen wir alle Flugszenen. Wichtig ist, dass meine Füsse fix sind, sich nicht bewegen. Das würde in der Animation die Illusion vom Fliegen kaputtmachen, es würde wirken wie Gehen. Ich muss so spielen, als wäre kein Gewicht auf meinen Füßen.

Wir bauen eine Rampe, so kann ich für die erste Szene in die Kamera schauen und in den Raum gehen. Im Spiegel erscheint gross das Gesicht, bevor die Figur weg- und herumgeht und sich im leeren Raum zu orientieren versucht.

Ein grosses Problem: Durch die Bearbeitung am Computer lässt sich mein Bild grösser und kleiner machen und kann nach Belieben verschoben werden. Doch es lässt sich nicht drehen, wenigstens nicht mit den einfachen Mitteln, die uns zur Verfügung stehen. Wir nehmen eine Trommel aus einer alten Waschmaschine, die Michaels Vater, der Elektriker war, als Kabelrolle gedient hat, und bedecken sie mit einem schwarzen Tuch. Michael, schwarz gekleidet, mit schwarzem Kopfstrumpf und Handschuhen, kniet am Boden und dreht die Trommel. Ich sitze mit ausgestreckten Armen und Beinen auf der Trommel und «fliege» vergnügt umher. Auch alle Flugszenen im Schneidersitz werden auf der drehenden Waschmaschinentrommel inszeniert.

Die Schere im Kopf, die sich wie ein Helikopter dreht: Der schwarz verummte Michael steht mit Akkubohrer hinter mir. Im

Bohrer steckt die grosse Schere und dreht. Vorne spiele ich Schmerz, als würde die Schere in meinem Kopf stecken.

Die Seele des Vogels, die bei seinem Ableben im Spiegel erscheint: Der Bühnenvogel aus Plastik wird an eine Scheibe gestossen, die vor der Kamera fixiert ist. Schwarze Handschuhe halten den Vogel an einer Art Rückenfalte von hinten.

Die Seele, Vishnu, mit den vielen Scheren: Wir nehmen alle Armpositionen mit der gleichen Körperhaltung auf, und Andreas verarbeitet sie am Computer.

Der lange Hals: Ich stelle mir vor und spiele, dass mein Hals lang wird und der Körper nachschnellt, alles stehend und an den Tisch angelehnt, und Andreas macht den langen Hals und das Hochschnellen erst nachher am Computer. Alle Fallszenen werden ebenso aufgezeichnet: Ich spiele sie und stelle mir vor, wie sie nachher im Video aussehen werden.

Wir drehen alle Spiegelszenen, und Andreas Dihm macht sich an die Bearbeitung am Computer. Sobald eine Szene fertig ist, schickt er uns das File, und wir bearbeiten sie wie alle Spielszenen auf der Bühne. Wie immer im komischen Fach: Sie müssen so knapp wie möglich sein. Wir, die konkrete und die digitale Hanna, spielen zusammen und fixieren die szenischen Bögen jeder Begegnung.

SIE HAT EINEN VOGEL

Es gibt im Stück noch einen zweiten wichtigen Antagonisten: den Vogel. In jedem meiner Stücke sind solche Antagonisten, weil ich sie als dramaturgische Tricks brauche. Das Publikum muss einiges wissen, um die Situation im Stück verstehen zu können. Das Einfachste, aber theatralisch Langweiligste ist, kurze Erklärungen zu machen. Im Sprechtheater ist das leichter zu verstecken als im Körpertheater. In Dialogen können Informationen unauffällig verpackt werden, weil beispielsweise eine Figur mehr weiss als eine andere. Oder weil sie verschiedene Ansichten haben und sich streiten. Als Solistin auf der Bühne fehlt mir das Gegenüber. Ich muss es erfinden.

Im Schneideratelier ist es ein Vogel im Käfig. Er ist der Schneiderin bester und einziger Freund. Sie lacht mit dem Vogel, schimpft mit ihm, füttert ihn – und erzählt so nebenbei ihre Situation und ihre Probleme. Was sie dem Vogel erzählt, erzählt sie dem

Publikum, und in der Beziehung zum Vogel erzählt sich ihre Figur. Wichtig ist, dass auch der Vogel eine klar ausgearbeitete Figur ist, mit Bedürfnissen und Macken. Unser Vogel erzählt gerne Witze, findet aber nie das Ende.

Für mein mimisches Theater muss ich eine Vogelsprache erfinden. Wir schreiben inhaltlich klare Dialoge, dann brabble ich den «Vogeltext» auf Band, und der Tonmeister verändert Höhe und Geschwindigkeit, bis es wie Vogelgezwitscher tönt. Später auf der Bühne kann die Schneiderin fröhlich mit ihrem Vogel schwatzen, er gibt ihr immer die richtige Antwort – ohne ein einziges Wort zu benutzen.

Im Laufe des Schreibens und Probens wird die Rolle des Vogels mehrere Male erweitert, gekürzt, rausgeworfen und wieder von zentraler Wichtigkeit. Dramaturgisch brauche ich den Vogel, weil wir immer noch nicht wissen, wie Hanna schliesslich sterben wird. Ihre Tricks, dem Tod von der Schippe zu springen, funktionieren dermassen gut, dass es etwas Überwältigendes braucht, um sie umzustimmen. Es ist das Erscheinen der Vogelseele im Spiegel, die fröhlich um ihre Seele tanzt und bewirkt, dass Hanna schnurstracks ins Jenseits will.

Natürlich weiss das Publikum, dass es nur ein Plastikvogel mit ein paar aufgeklebten Federn ist. Und trotzdem ist es der traurigste Moment des Stücks, wenn Hanna den toten Vogel in einer Knopfschachtel an zwei Bändchen langsam ins Nähkästchen grab runterlässt. Dann sind im stillen Saal immer laute Seufzer zu hören.

8. Produktion

Das Team wird immer grösser. Das kostet. Deshalb zwischendurch ein paar Bemerkungen zu meiner Rolle als Produzentin, die während des ganzen Prozesses parallel verläuft. Natürlich wäre es eine extreme Erleichterung, eine zusätzliche Person anzustellen, die sich um die Produktion kümmert: Budget, Fundraising, Personal, Gagenverhandlungen, Spesenkasse, Räume anmieten, Transporte etc.

Aber ich bin als Unternehmen zu klein. Und vor allem zu spezifisch. Ich habe in meinen Anfangsjahren verpasst, mit einer Produzentin oder einem Produzenten zusammenzuspannen. In den 1980er-Jahren war alles viel improvisierter und hausgemachter. Zudem produziere ich nur alle paar Jahre. Nicht nur, weil der Aufwand immens ist, sondern auch, weil clowneske Ideen lange Reifezeiten brauchen.

Ich habe in mehreren Ländern eine Agentur, die Vorstellungen verkauft, und zu Hause ein Sekretariat, das Administration, Buchhaltung und das Ausfüllen der vielen Formulare erledigt.

Alles andere hängt an mir. Ich bin frei. Frei zu tun, was ich will.

Aber ich muss es natürlich tun. Ich muss Ideen finden, Projekte behaupten, Entscheidungen treffen, Verträge machen, Geld in die Hand nehmen, andere überzeugen, mich selbst überzeugen. Bei jeder Produktion brauche ich die Hälfte der Energie, um das Projekt zu realisieren, und die andere Hälfte, um an das Projekt zu glauben. Zweifel sind zwingend, und sie sind zähe Brocken.

Ich riskiere. Nicht zuletzt riskiere ich eigenes Geld. Wenn das Projekt schiefeht, sind 150 000 Franken verpulvert, und im kommenden Jahr fehlen die Einnahmen.

Als Produzentin habe ich bei Probenbeginn schon ein Jahr vorgearbeitet. Und während der Proben ist diese Verantwortung fürs Ganze eigentlich der grösste Stress.

Freiheit ist schön, aber anstrengend.

9. Probevorstellungen

Wir proben sechs Tage die Woche, von 10 bis 18 Uhr. Mit Mittagspause. Dann geht der Regisseur nach Hause, und ich arbeite mit den Assistenten (Carsta und Werklehrer Mario Binetti) an den Requisiten. Wir «basteln». Das heisst, wir fertigen fast alles selbst an, was eigentlich in die Hände professioneller Berufsleute gehörte. Für unsere kleine Produktion ist das nicht anders möglich, wir bräuchten zu viele verschiedene Personen, denen wir zu viel erklären müssten. Ab und zu gebe ich einen kleinen Auftrag an lokale Spezialisten. Unsere «elektronischen Tricks» bringen wir mehrfach ins Fachgeschäft: Sie funktionieren immer noch nicht stabil.

Wir spüren eine tiefe Erschöpfung. Seit fast zwei Monaten sind wir im Theater eingeschlossen. Den ganzen Tag und oft den halben Abend.

Wir haben jede Szene schon hundertmal gespielt. Manche erweisen sich nach dem dritten Mal als zu begrenzt und werden rausgeschmissen. Andere sperren sich, wir bleiben trotzdem dran, weil uns irgendetwas triggert. Dann gibt es Ideen, die noch gar keine Ideen sind, wir riechen nur eine Fährte, haben allerdings keine Ahnung, wo sie uns hinführen wird. Einige Ideen finden wir so lustig, dass jedes Mal Gelächter ausbricht. Andere Szenen müssen rein, damit die Geschichte klar wird. Aber sie sind noch papieren, wir suchen nach verspielteren Möglichkeiten.

An dieser Stelle müsste ich die aktuelle Spielfassung einschieben. Nur ist ihr Umfang in der Zwischenzeit derart angeschwollen, dass sie dieses Kapitel sprengen würde. Auch werden die Szenen immer vielschichtiger und mehrdeutiger: Sie sperren sich gegen eine einfache Beschreibung. Wenn Sie Details wollen: Auf gardihutter.werkbuch.com lassen sie sich finden.

Es ist ein grosses Puzzle. Einige Teilchen fügen sich zusammen, aber die meisten scheinen nirgends zu passen. Manchmal habe ich sogar den Verdacht, als seien ein paar Puzzleschachteln vermischt worden, und die Teilchen würden nie zusammenpassen.

Das Eingeschlossenein beginnt zu nerven. Wir verlieren uns in tausend Details und damit den Bezug zur Wirklichkeit. Wir werden monothematisch. Wir reden immer über das Gleiche. Wir sind übervoll. Wir bersten. Und auch wenn noch nichts fertig ist, wir müssen raus!

Wir brauchen ein Publikum. Theater macht nur Sinn mit Publikum. Ich kann für mich allein Musik machen oder ein Bild malen, aber wenn ich für mich allein Theater spiele, dann sorgen sich meine Freunde.

Als Spielerin muss ich das Angesammelte nach aussen bringen. Und das Verrückte ist, dass ich es so auch in den Körper bringe. Ich verkörpere eine Geschichte. Vor Publikum zu spielen, ist ein enormer energetischer Schub. Ich wachse über mich hinaus – oder besser: in mich hinein. Ich bin oft selbst überrascht, was ich da spiele. Es spielt. Ich spiele zwar, aber das Spiel übernimmt. Es spielt aus mir, aber auch mit mir. Es ist plötzlich ein Stück da. Ein Wesen. Und das hat eine eigene Gesetzmässigkeit, der ich nur noch folgen kann. Das liest sich etwas wirr und kann wohl nur mit eigener Erfahrung verstanden werden. Schauspielerin und Regisseur, die zwar alles geschrieben und erfunden haben, sind beide überrascht, was da plötzlich ist. Welche lebendige Fülle sich hinter dem Ausgedachten entfaltet. In diesem Sinne sehen auch sie selbst das Stück zum ersten Mal.

Vielleicht ist hier einfach die Kraft des Theaters spürbar: ein kollektives Ritual, in dem Emotionen verdichtet und gemeinsam erlebt werden. Diese Kraft bricht durch.

Clowns sind, im Unterschied zu Schauspielern, direkt mit dem Publikum in Kontakt. Sie wissen, dass sie spielen, dass ihnen jemand zuschaut, und sie spielen die Zuschauer direkt an. Ein Spiel im Spiel im Spiel. Das ist ein Grund, weshalb Clownstücke, noch mehr als anderes Theater, erst mit dem Publikum fertiggeschrieben werden können.

Ein anderer Grund ist der, dass wir, trotz langjähriger Erfahrung im Stückebauen, nie sicher wissen, ob eine Szene funktionieren wird. Ob der Lacher kommt – oder ob das Publikum uns verständnislos anschauen wird. Von einigen Szenen wissen wir, die sind todsicher, aber bei den meisten Szenen haben wir keine Ahnung. Wir müssen Neues wagen, sonst könnten wir ja gleich die alten Stücke spielen. Nur gibt es, was die Komik betrifft, keine klaren Konstruktionsregeln.

Für mich als Schauspielerin ist das nicht einfach. Ich muss Szenen spielen, die noch nicht stimmen. Es gibt Übergänge, die noch hölzern sind. Es gibt Gags, die nicht funktionieren. Es gibt Ungereimtheiten in der Geschichte. Und manchmal gibt es auch Gelächter im Publikum, und ich weiss nicht, weshalb.

Ich muss über meinen Schatten springen. Ich beherrsche die Szenen noch nicht. Ich spiele schlecht, weil ich noch mit Suchen beschäftigt bin. Da kommt auch Scham hoch. Ich kanns noch nicht.

Tröstlich ist, dass auch das Probepublikum weiss, dass wir mitten in der Arbeit sind. Dass hier noch nichts fertig ist, ich aber so tun muss, als sei es das. Manchmal ist es zum Verzweifeln, vor allem, wenn die paar Tricks im Stück immer wieder nicht funktionieren. Eine Gruppe Zuschauer kommt in jede Probevorstellung: Ihr grösstes Vergnügen ist, zu sehen, wie ich mich auf der Bühne aus den vielen Pannen rette.

Das Publikum zeigt uns unser Stück. Seine Lacher markieren, wo etwas klar ist. Die langen Momente ohne Lacher verweisen auf Unklarheiten. Wenn die Spannung nachlässt, hängen die Zuschauer ab, sie sind gelangweilt. Wir fordern sie nach der Probevorstellung auf, uns, ohne jede Schonung, zu sagen, was sie eben gesehen haben. Komplimente freuen uns, doch Kritik nützt uns mehr.

Wir staunen über vieles, was die Zuschauer in den Szenen sehen, an was wir nie gedacht haben. Jeder Zuschauer macht sich sein eigenes Stück. Wir liefern nur Anstösse, Anspielungen. Die Zuschauer sind angeregt und teilen uns viel Interessantes mit. Manchmal tut die Kritik auch weh. Und manchmal sind die Geschmäcker einfach verschieden. Wir müssen herausspüren, welche Kritik wichtig ist. Es gibt auch Zuschauer, die es für nötig erachten, uns Theater zu erklären ...

Das Publikum der zehn Probevorstellungen ist gemischt, es sind nicht mehr nur die Freunde, denen wir ab und zu einen Durchlauf zeigen. Wir finden interessierte Zuschauer über Flyer, Ankündigungen auf Social Media und über Mundpropaganda.

Wir fragen immer, ob wir mit der Arbeit fortfahren sollen. Und freuen uns, wenn uns ein mehrstimmiges «Unbedingt» entgegeneschleudert wird.

Nach jeder Probevorstellung überarbeiten wir die Szenen, die vom Publikum nicht verstanden wurden. Wir werfen Szenen raus und probieren neue aus. Wir stellen die Reihenfolge der Szenen um.

10. Premiere

Ich werde zunehmend monothematisch, je näher die Premiere kommt. Ich werde «eigen-artig». Ich warne die Menschen um mich herum, dass ich nicht mehr ich bin. Sie sollen es nicht persönlich nehmen, wenn ich ihnen nicht mehr zuhöre oder mitten im Gespräch von etwas ganz anderem spreche.

Und dann kommt der Tag der Premiere. Unser Zustand ist bedauernswert. Wir sind verstopft und zugestopft. Wir arbeiten von morgens bis nachts, und dann träumen wir auch noch vom Stück. Ich wenigstens. Michael ist entspannter. Er ist zuversichtlich. Ich bin in Panik, dass alles für die Katz war. Ich finde unsere Szenen langweilig, nicht lustig, pathetisch, zu schwarz, wirr. Ich bin froh, ist ein Regisseur da, der unerschütterlich an das Stück glaubt und gleichzeitig Erfahrung als Schauspieler hat und weiss, wie sich das anfühlt. Seine Arbeit ist gemacht. Wenigstens grösstenteils: Wir arbeiten auch nach den ersten paar Vorstellungen noch am Stück weiter. Meine Arbeit als Co-Autorin ist im Grossen und Ganzen ebenfalls erledigt.

Als Spielerin steht sie mir bevor. Ich muss es bringen. Das, was wir in zwei Jahren zusammengetragen haben, muss ich, verdichtet in siebzig Minuten, auf der Bühne ausbreiten. Ich habe das Gefühl, ich weiss nichts mehr, ich erinnere mich an keine Szenen mehr, die Abfolge ist mir nicht mehr klar.

Ich gehe alle fünf Minuten zur Toilette. Habe das Gefühl von grossem Druck, und dann erlöst sich nichts. Ich finde keine Ruhe. Kann nachts nicht schlafen. Habe das Gefühl, meine Zellen leuchten. Die Gedanken irrlichtern. Keine klare Linie ist mehr möglich.

Extremsport muss ich keinen betreiben: Ich habe den Kick auf der Bühne. Draussen höre ich das Publikum murmeln. Drinnen stehe ich vor dem Abgrund und muss gleich springen. Ein frostiger Wind kommt aus der Tiefe ...

Es ist Erregung pur. Ich bin nur noch Nerven. Ich atme ruhig, turne, singe. Mache Körper und Stimme warm, um sie für die siebzig Minuten Hochleistungssport zur Verfügung zu haben.

Das Licht geht aus. Die Musik setzt ein. Ich gehe im Dunkeln zum Tisch und setze mich im Schneidersitz darauf, Nadel in die eine Hand, Saum des Kleids in die andere. Das Licht geht an. Das Spiel beginnt. Ich werde ruhig. Präsent. Nur noch

hier, nur noch spielen. Fokussiert. Mit voller Konzentration im Hier und Jetzt.

Dieses «Voll im Spiel sein» ist der Hochgenuss beim Schauspielen.

Der Stress fällt ab. Die Angst ist weg. Ich spiele. Es spielt. Ein langer Flow.

Und wenn am Schluss das Publikum klatscht und ich mich verbeuge, dann heule ich vor Glück. Ich hole alle Mitarbeiter auf die Bühne. Wir umarmen uns innig: Wir haben es geschafft. Ein neues Werk ist lebendig geworden. Ich spüre förmlich, wie sich der Körper entspannt. Der Kopf wird angenehm leer. Die Seele lächelt.

Es ist nicht nur wie im Rausch, es ist ein Rausch.

Zusammen mit dem Publikum haben wir starke Emotionen durchlebt. Die Zuschauer sind mit uns auf die Reise gekommen. Sie haben sich auf unsere Bilder eingelassen, mitgelitten, mitgelacht und sitzen jetzt glücklich auf ihren Stühlen. Sie sagen uns, dass ihnen der Kiefer und die Backen vom Lachen wehtun, dass sie aber auch ein bisschen geheult haben, dass sie ...

Ich höre es wie durch eine Scheibe. Wahrscheinlich habe ich so viel Adrenalin und andere Hormone im Blut, dass ich bei einem Drogentest positiv auffallen würde. Ich muss runterkommen. Essen. Feiern. Lachen. Schlafen ...

TOURNEE

Die Arbeit am Stück geht auch nach der Premiere weiter. Michael schaut sich die ersten vier Vorstellungen von neben dem Technikerpult aus an und flüstert fortwährend seine Kritik in ein kleines Diktiergerät. Am nächsten Morgen finden lange Nachbesprechungen statt. Nicht nur mit mir, sondern auch mit den Technikerinnen und Technikern. Sie sind Teil der Vorstellung und können dem Stück mit ungenauen Einsätzen schaden. Sie müssen in meinem Rhythmus mitschwingen. Mit mir atmen.

Und dann geht es endlich auf Tournee. Vor Probenbeginn sind schon hundert Vorstellungen verkauft worden. Die Veranstalter scheinen dem Hutter/Vogel-Team zu vertrauen. Das ist ein echter Komfort, aber ebenso ein echter Stress. Wir verkaufen etwas, was es noch gar nicht gibt. Wir verkaufen das Fell, bevor das Biest erlegt ist. Anders geht es nicht.

Das Stück entwickelt sich von Vorstellung zu Vorstellung weiter. Oft sind Pannen Auslöser von neuen Ideen. Das Spiel verfeinert sich, Übergänge werden glatter, Gags stringenter. Und vor allem werde ich als Spielerin lockerer. Die Geschichte funktioniert, ich kann mich darauf verlassen – das macht mich freier. Ich amüsiere mich. Ich kann mit dem Publikum spielen.

Meine anfängliche Angst, das öffentliche Sterben einer Schneiderin könnte zu schwarz und deprimierend ausfallen, löst sich in Luft auf. Die Zuschauer lachen Tränen, obwohl die Schneiderin ihren Todeskampf ausficht – und verliert.

Ein Paradox? Zum Totlachen?

Fröhliches Sterben eben!