

**Jessica Hölzl: Assoziierende Fragmente. Spielweisen im Dingtheater der Gegenwart.**

In: Uneins – Désuni – At odds. Identitätsentwürfe im Figurentheater.

Hg. v. Laurette Burgholzer, Beate Hochholdinger-Reiterer.

Berlin: Alexander 2021 (itw : im dialog 5), S. 62–76.

## Assoziierende Fragmente

### Spielweisen im Dingtheater der Gegenwart

»Es kommt darauf an, den Dingen und den Wörtern ihr System abzulauschen und nicht, ihnen ein System zu unterlegen. [...] Der Umgang mit Dingen lehrt uns, eine gewisse hermeneutische Abstinenz zu üben« (Kimmich 2011: 63).

»Die Tatsache, dass wir uns das Material nicht gefügig machen konnten [...], hat uns Zeit zum Lernen verschafft. Das Material verlangte nach einer anderen Dramaturgie als jener, die wir kannten« (Joss 2016: 195).

Im Anschluss an die Positionen der Literaturwissenschaftlerin Dorothee Kimmich und des Dozenten für Puppenspielkunst Markus Joss versucht dieser Beitrag eine Annäherung an zeitgenössisches dingtheatrales Spiel, die ermöglicht, dingtheatrale Analyse aus einer sehr materialbasierten Perspektive zu begreifen. Ausgehend von Fragmentarität als zentrale Zuschreibung an Dingliches werden dingtheatrales Spiel und seine Spielweisen als assoziative Vorgänge beschreibbar. Anhand konkreter Beispiele lassen sich zentrale Spiel- und Wirkweisen darstellen, mit ›klassischen‹ Begriffen dingtheatralen Spiels verknüpfen und schließlich eine Methode der Analyse vorschlagen, die das subversive Potential dieser Annäherungen abzubilden sucht.

### Bedeutsame Fragmentierung

»Die Existenzformen materieller Dinge stehen im Widerspruch zu den Gesetzen und Lebenswissenschaften. Sie verletzen die Prinzipien

von Entstehung und Vergänglichkeit, und sie verweigern sich der Idee einer klaren Definition von Anfang und Ende« (Hahn 2015a: 20).

In seinem Miniaturstück *Cosas que se olvidan fácilmente* erzählt Xavier Bobés eine Geschichte Spaniens ab dem Zweiten Weltkrieg bis in die Gegenwart. Die je fünf Zuschauer\_innen pro Aufführung sitzen an einem kleinen runden Tisch, über dem eine Deckenlampe die Spielfläche ausleuchtet. Stehend verschwindet Bobés' Körper zunächst im Schatten hinter dem Tisch, nur seine Hände agieren im Licht der Lampe und präsentieren verschiedene Gegenstände des Alltags, die als »Memorialdinge« (Tecklenburg 2016: 176) mit bestimmten Ereignissen einer früheren Zeit verknüpft sind. Strukturiert wird die wortlose Revue durch Kalenderkärtchen von 1942–2017, die das gezeigte Geschehen jeweils zeitlich verorten. Anhand eines Sammelalbums aus Fotos, Schlüsselanhängern, Münzen und Sammelkarten, Tröten und Stiften erzählt Bobés von Währungsreform und Wertverfall, Modernisierungsprozessen und Revolution. Ein altes Militärbuch mit Kalenderzitaten Francos verweist auf die Vergänglichkeit von Macht, ein historisches Bankbuch ruft unwillkürlich Prozesse gesellschaftlicher Modernisierung ins Bewusstsein.

Zentral für Bobés' Spiel ist die spezifische Zeitlichkeit der Spielgegenstände. Als fragmentarische Überbleibsel aus einer anderen Zeit werden die Dinge zum einen als quasi authentische Relikte und Belege semantisiert und dienen als »ein Abbild der Vergangenheit aufgrund der bloßen Dauer ihrer Existenz« (Hahn 2014: 39). Wichtig sind hier die physischen, materiell sichtbaren Gebrauchs- und Abnutzungsspuren, Daten früherer Jahre oder funktionale bzw. ästhetische Überkommenheit. »Objekte können [aber auch] explizit als ›Aufzeichnungsgeräte‹ verwendet werden, d[as] h[eißt] als mnemotechnisches Hilfsmittel« (Kwint 1999: 2–4, zit. nach Hahn 2014: 39), wie Bobés zum Beispiel anhand von Schallplatten und Büchern zeigt. Zugleich erfolgen immer wieder die einzelnen Gegenstände spezifisch betreffende Semantisierungen durch Vorgänge des Erinnerns und Geschichte|n-Erzählens. So präsentiert Bobés die Schwarz-Weiß-Fotografie einer jungen Frau über alten Schulheften, um sie schließlich mit dem Foto eines jungen Mannes zusammentreffen zu lassen. Entsprechende Geräusche begleiten den ersten ›Kuss‹ des

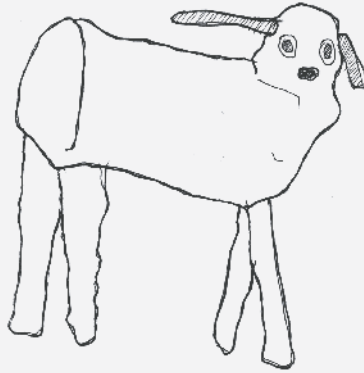
Paars, wobei Bobés die Fotos innig aufeinanderdrückt, eine Konfettikanone symbolisiert die Hochzeitsfeier – der abgebildeten Personen, der Fotos, beider? –, bis in den flinken Spielerhänden zwischen den beiden Fotografien auf wunderbare Weise ein drittes Bild hervortritt, das einen Säugling zeigt.

Wie anhand dieser Beispiele skizziert, erscheint ›das Ding‹ im dingtheatralen Kontext selten als ›Ganzes‹, sondern wird vielmehr in Bezug auf wechselnde bedeutsame oder materielle Zuschreibungen – hier besonders bezogen auf die spezifische Zeitlichkeit des Dinglichen – bespielt, sodass unterschiedliche Aspekte in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt werden. Zentral ist dabei die Konzeption des Dinglichen als materielles wie bedeutsames Fragment, wie der Ethnologe Hans Peter Hahn verdeutlicht: »Jedes Objekt kann zugleich als ein Fragment betrachtet werden. Fragmentierung von Bedeutung ist eine Option, materielle Fragmentierung eine andere« (Hahn 2015b: 20). Diese Beschreibung ermöglicht, die Konzeption des Dinglichen als Fragment aus dem ethnologischen bzw. kulturwissenschaftlichen Forschungsbereich der ›material culture‹ und ›object studies‹ für theaterwissenschaftliche Betrachtungen produktiv zu machen. Verdeutlichen lassen sich diese Überlegungen anhand eines stärker die materielle Fragmentierung des Dinglichen fokussierenden Beispiels.

### **Materielle Fragmentierung**

»Die Dinge auf der Bühne befreien sich von dem, worauf sie verweisen, sie werden brüchig, legen ihre Konstruktion bloß und betonen ihre materielle Bedingtheit« (Joss 2016: 191).

Zu Beginn von Tim Spooners *Assembly of Animals* blickt das Publikum auf eine Front dunkelroter Samtvorhänge. Der erste Vorhang öffnet sich und zeigt ein kleines Tier: Ein Kopf, vier Beine, ein Leib und kleine Stummelöhrchen. Behutsam öffnet der Spieler einen zweiten, räumlich leicht versetzten Vorhang. Dahinter verbirgt sich noch ein Tier – doch mit etwas verzogenem Hals, auch die Beine sind ein bisschen schief, schielt es? Als dann das dritte Tier erscheint, das aus einer Schaumstoffrolle mit vier stakigen Drahtbeinen und einem



*Original nach Tim Spooners Assembly of Animals.*

*© Theresa Szymanowski, Leipzig 2019.*

Schneckenhaus als Kopf zusammengesetzt ist, wirken die ersten beiden einander plötzlich sehr ähnlich...

Aus der Setzung eines ersten Prototyps entspinnt sich Spooners dingtheatrale Installation als Kaleidoskop vielfacher Variationen, die von der ersten Form graduell abweichen, deren Gestalt variieren, materiell entgrenzen und ›das Tier‹ bis zum Äußersten treiben. »How much can you fragment it?« (Spooner 2018), lautet Spooners programmatische Frage an die Inszenierung, die auf vielfache Weise Antwort darauf findet.

So führt die Anfangsszene den Prototyp als offenen Leib vor, der zunächst mit einem roten Tuch verhüllt wird. Währenddessen kriecht ein ›Wurm‹ durch eine Leuchtschnur aus Plexiglas, um in der folgenden Sequenz als viele kleine Würmer an verschiedenen Stellen des Tierkörpers zu erscheinen. Nicht nur der Körper des Tiers wirkt porös, offen und durchlässig, wenn der Spieler sein Ohr hebt und darunter einen rot-pinken Wurm hervorzieht, sondern auch der Wurm scheint sich auf sonderbare wie beunruhigende Weise vervielfältigt und unbemerkt in den Leibern verteilt zu haben. Während für lebendige Körper Vorgänge der Fragmentierung ohne Verlust ihrer Vitalität

nur begrenzt möglich sind, ist »[b]ei Objekten [...] diese Trennung in vitale Kernelemente und austauschbare Ergänzungen nicht so einfach« (Hahn 2015a: 21). Demonstrativ auf die fragmentarische Existenz des dinglichen Materials verweisend, zieht die Spielerin eines der Tiere auseinander, trennt den ›Kopf‹ vom ›Rumpf‹ und entfernt einen weiteren rosafarbenen Wurm, der zwischen den Hälften des Leibes sichtbar wird. Noch gewaltvoller wird die physische Intaktheit angegriffen, wenn der Spieler das Innere des Leibes als separaten Schaumstoffklotz herauslöst und das Tier quasi aushöhlt.

Materiell fragmentierbar erscheint der künstliche Körper mit Meike Wagner hier als »Grenzfigur *par excellence*« (Wagner 2003: 65; Hv. wie im Orig.), dessen sichtbare Öffnungen sich als Sollbruchstellen oder »Nähte« (ebd.: 1) beschreiben lassen. »[S]ichtbar *als Prozess*« (ebd.: 23; Hv. wie im Orig.) inszeniert haben die ›Körper‹ dingtheatral belebter Dinge keine festen Grenzen, sind keine stabilen Einheiten, sondern zeichnen sich gerade durch ihre Unabgeschlossenheit, vagen Ränder und Zergliederbarkeit aus.

Ähnlich wie für Bobés dargestellt, lassen sich auch hier materielle und bedeutende Dimension des Dinglichen unterschiedlich fokussiert bespielen, wobei die besondere Wirkung der Inszenierung häufig durch gezielte Oszillation zwischen den Ebenen oder das doppeldeutige Spiel mit bedeutsamer wie materieller Fragmenthaftigkeit erzeugt wird, wie das Beispiel der Bobés'schen Liebesgeschichte zeigt oder auch Spooners unbeholfenes Aufeinanderstapeln mehrerer Tiervariationen zu einem Turm – der einstürzt.

## Spielweisen des Assoziativen

»Der Verdacht einer Signifikanz und die Offenheit bezüglich der inhaltlichen Bestimmung führen dazu, dass solche fragmentarischen Objekte neue Bedeutungen förmlich anziehen« (Hahn 2015b: 16).

Definiert man Assoziation als

Verknüpfung, Verbindung, Vergesellschaftung, Zusammenschluß,  
[...] die durch äußere Einflüsse hervorgerufenen u[nd] nicht

zweckgerichteten Ideen-, Vorstellungs- u[nd] Gedankenverbindungen oder die Tendenz, frühere Erinnerungen, Erfahrungen u[nd] Erlebnisse im Zusammenhang mit neu auftretenden wieder ins Bewußtsein zu heben (Hillmann 2007: 53–54),

so lässt sich dingtheatrales Spiel als vielfach assoziativer Vorgang beschreiben, welcher als Konsequenz dinglicher Fragmenthaftigkeit unablässig Formen der Verknüpfung vollzieht.

Der Begriff Assoziation bietet eine produktive Perspektivierung, indem er theoretisch den Blick weg von normativ hierarchisierten, einseitig differenztheoretisch orientierten Auffassungen hin zu vielmehr prozessorientierten Systematiken der Ähnlichkeit lenkt, denen – mit Bruno Latour – ein gegenüber differentiellen Praktiken größeres Fassungsvermögen für das Begreifen von Wirklichkeit über normative Strukturen hinaus attestiert werden kann: »Nicht die Strategien der Reinigung definieren das Wirkliche, sondern die unzähligen Formen ihrer Vermittlung. Sein ist menschliches und nichtmenschliches Verbundensein« (Gramm 2001: 140).

Um die Produktivität einer solchen Perspektive zu verdeutlichen, lassen sich drei grundlegende dingtheatrale Spielweisen als assoziationsbasierte Praktiken skizzieren, die in unterschiedlicher Weise mit der materiellen und bedeutsamen Assoziation des Dinglichen spielen.

## **Animation**

Animation kann als assoziative Praktik begriffen werden, die nicht (nur) auf möglichst glaubwürdig wirkende Belebung abzielt, sondern deren Funktionsweise in der Nutzung einer bestimmten Struktur liegt. Via Fragmentierung, das heißt dem materiellen Zerteilen oder Öffnen, und Formen der Konstruktion, wie Verschmelzung und Anverwandlung, entfaltet sich zwischen menschlichen und dinglichen Akteur\_innen ein Spiel mit Körperkonzepten, Bewegung und Übertragung ontologischer Zuschreibungen, Analogien und Ähnlichkeiten, Verbindungen und materiellem Überschuss.

Das Zusammenspiel von Menschen und Puppenakteur führt unweigerlich zu einer gegenseitigen Befragung des Körperstatus'. [...] Die Körperlichkeiten geraten in Bewegung zwischen den Polen der Gleichordnung und der Abgrenzung. (Wagner 2003: 34)

Zentral für die häufig analogiebasierte Assoziationsführung dingtheatraler Animation ist unter anderem das Konzept des ›blending‹, wobei einzelne Muster von Bekanntem, in diesem Fall: Belebtem, übertragen und im animierten Dinglichen durch ein »flash of comprehension« (Fauconnier/Turner 2002: 44) ›wiederkannt‹ werden. Jedoch ist auch eine Fülle anderer Muster möglich und üblich.

Zerstört wird hierbei die Vorstellung einer festgeschriebenen Ordnung von Körpern, die saubere Grenzen zwischen belebt und unbelebt, zwischen Puppe und Mensch ziehen möchte. Das erzeugt eine Entgrenzung der Körper und nicht zuletzt Schwindel beim Betrachter. (Wagner 2003: 201)

Entscheidend ist dabei die stets gleichzeitig vorhandene und jederzeit fokussierbare materielle Verfasstheit des Dinglichen, wobei häufig spontane Ebenenwechsel vorgeführt werden, die zum Beispiel vorig etablierte Assoziationen brechen:

Selbst dort, wo sich der Spieler einer anthropomorph gestalteten Puppe bedient, die in einem ›traditionellen‹ Rollenverständnis eine dramatische Figur repräsentiert, ist diese mit allen ihren spezifischen Eigenschaften und Gefährdungen immer auch als konkretes Material präsent. Eine Puppe aus Eis kann schmelzen, eine Puppe aus Papier kann brennen. (Joss 2016: 194)

## **Narration**

»Dinge sind vielleicht die wichtigste Quelle, um Kontexte und damit auch Bedeutungen zu rekonstruieren. Dinge in ihrem Zusammenhang zu beobachten, kann überhaupt als der zentrale Zugang bezeichnet



werden, um Lebenswelten und sinnhaftes Handeln zu verstehen« (Hahn 2015a: 25).

Einen weiteren Vorgang des Assoziativen im dingtheatralen Spiel stellt die Erzeugung narrativer Strukturen dar. Exemplarisch lassen sich hier Praktiken wie Ver|Sammeln und An|Ordnen als verknüpfende Vorgehen anführen. So wird als Sammeln die (temporäre) Aneignung von Dingen, vorgenommen unter einem bestimmten Gesichtspunkt, beschrieben. Diesen »Prozess des Umordnens« (Tecklenburg 2016: 181) beschreibt Walter Benjamin als Dinge inszenierendes Tun, »das in ihnen nicht ihren Funktionswert, also ihren Nutzen, ihre Brauchbarkeit in den Vordergrund rückt, sondern sie als den Schauplatz, das Theater ihres Schicksals studiert und liebt« (Benjamin 1977: 388–389). Solch narrative Strukturen finden sich im dingtheatralen Spiel in sehr unterschiedlicher Ausprägung, wobei die bedeutsame Struktur der Dinge keine ontologisierbare Größe darstellt, sondern vielmehr ein materielles Potential beschreibt, das Nina Tecklenburg als »narrative Aufgeladenheit« (Tecklenburg 2016: 171) der Dinge bezeichnet, die auf deren »gewisse[r] Stofflichkeit« (ebd.) beruhe. Entscheidend ist der inszenatorische Umgang mit den dinglichen Akteur\_innen:

Assemblagen ergeben unter Umständen hoch bedeutungsvolle Sammlungen, sie können aber durchaus auch auf der Ebene des Sammeluriums verbleiben. Welche Beweggründe für eine bestimmte Zusammenstellung verursachend waren, liegt außerhalb des Bereichs objektimmanenter Eigenschaften. (Hahn 2015a: 24–25)

Bobés' Zusammenstellung von Relikten, Reliquien, Zeug und Schnickschnack ist Ausgangspunkt einer Inszenierung, in der sich die Gegenstände zu einer bedeutungsvollen Erzählung spanischer Geschichte|n von 1942–2017 assoziieren. Konkret stehen dabei Vorgänge des Zeigens, Sortierens und Komponierens im Vordergrund, die unterschiedliche Zeitlichkeiten, historische Bezüge und materielle Verknüpfungen entfalten, wodurch Begriffe wie Narration und ›Geschichte‹ als Produkte dinglicher Assoziation und damit letztlich als Konstrukte im Auge der Betrachtenden erkennbar werden. Mit Blick auf die Umgebung des Geschehens als Bedingung für Verknüpfung und Interpretation,

Wirkweisen und Wahrnehmung werden Begriffe wie Kontext oder Ko-Präsenz bedeutsam, die »die Tatsache, daß Bedeutungen und Kontexte immer nur zwischen Menschen und Dingen entstehen« (Hahn 2014: 45), herausstellen.

## Assoziation

Schließlich lässt sich Assoziation selbst als dingtheatrales Spielprinzip wiederfinden, das jenseits gezielter Animation und narrativer Strukturen funktioniert. So zeigt *Assembly of Animals* eine sich selbst kommentierende Assemblage, deren Formen des Bedeutens jedoch über die provozierten Assoziationen nicht hinausgehen, das heißt, auf eindeutige Referenzen, Narrative oder Bedeutungsebenen verzichten. Spooners »universe made up of animals within animals within animals« (Spooner o. D.) unterläuft vielmehr normative Strukturen von Zeit, Raum und Narration und setzt anstelle dessen ein Gewebe temporärer Ähnlichkeiten. Im Spiel mit unterschiedlichen Materialien entgrenzt sich die anfängliche Ähnlichkeit der Variationen zum Prototyp in Richtung Abstraktion.

Vage Begriffe werden als Entitäten mit fluiden Rändern und einigermaßen stabilen Zentren entworfen. Ähnlichkeit ist nicht nur selbst ein solches Feld von Entitäten, sondern zugleich auch das Strukturprinzip, nach dem die Entitäten angeordnet sind: eben nach mehr oder weniger großer Ähnlichkeit zum Prototypen. (Bhatti/Kimmich 2015: 12)

Zentrale Methoden der Inszenierung sind die von den Spieler\_innen immer neu strukturierte An|Ordnung und Bewegung der ›Tiere‹, die graduelle Ähnlichkeit zwischen den Variationen sichtbar machen beziehungsweise erst erzeugen. Um die schrittweise Ausdehnung der Wahrnehmung von Ähnlichkeit als Resultat von Assoziation zu ermöglichen, werden die einzelnen Typen unterschiedlich aufeinander bezogen und gezielt assoziiert, indem sie als Zusammenschau angeordnet und parallel bewegt werden.

Die Bewegung der Objekte rettet sie vor dem Vergessen, versetzt sie in die Gegenwart. Fundamental ist dabei das Spiel. Der Zuschauer verbindet sich unmittelbar mit einigen der Objekte, bewegt sie. Es liegt immer etwas Spielerisches im Staunen, und das Staunen ist eine Tür zu mehr Wissen. (Bobés 2017: 26)

Schließlich vollzieht sich Assoziation als dingtheatrale Praxis prominent im facettenreichen Vorgang der Wieder|Holung. Bei Spooner als irrwitzige materielle Vervielfältigung, Variation und Entgrenzung des ›Ursprungs‹, die Assoziation und Ähnlichkeit bis ins Unendliche erweitert, erzeugt die Wieder|Holung bei Bobés vielmehr eine zeitliche Verschiebung, die die semantische Dimension des Dinglichen bei scheinbar gleichbleibender Materialität entgrenzt – und gerade darin die Deckungsungleichheit von Jetzt-Zeit und anderer Zeit herausstellt und so auf sehr kluge Weise Geschichtlichkeit sichtbar werden lässt.

Auch Vorstellungen von ›Identität‹ als zentrale Kategorie binär-differentiellen Denkens, die auf der Behauptung möglicher absoluter Deckungsgleichheit beruht, wird in der Figur der Wieder|Holung in den beiden Stücken auf unterschiedliche Weise inhaltlich und formal aufgegriffen und verhandelt. Dabei erscheinen »Individualität und Identität hier nicht als ontologische Kategorien oder Wesensfragen, sondern als Kontexte und Netze kommunikativer Verständigungsprozesse« (Lang 2008: 246).

### **Dingtheatrales Spiel als Versuchsanordnung**

Im dingtheatralen Spiel treffen Potentiale dinglicher Fragmentierung aufeinander, überlagern, verstärken und widersprechen sich, sodass ein Spiel mit Materialität und Assoziation in Gang gesetzt wird, das Grenzen normativer Konzeptionen hinterfragt und neu perspektiviert. Aus der sinnstiftenden und -zersetzenden Bewegung der Dinge entstehen immer neue Verknüpfungen und Bedeutungen, die das Spiel mit den Dingen als assoziierende Fragmente grundlegend bestimmen: »Dinge als Fragmente zu betrachten, eröffnet neue Räume der Imagination. Die imaginierte Vervollständigung eines Bruchstücks

konstituiert eine machtvolle Verbindung zwischen Mensch, Ding und Lebenswelt« (Hahn 2015b: 20–21). Besonders virulent werden diese fragmenthaft assoziierenden Seinsweisen des Dinglichen im Zusammenspiel mit menschlichen Akteur\_innen. Auf unterschiedlichen Ebenen kommentieren sich dinglich und menschlich ontologisierte Zuschreibungen durch Spielvorgänge der Verbindung von Materialitäten, Zeitlichkeiten und Bedeutungen.

So erscheint Bobés zunächst als zeitlich entthobener Spielleiter, Croupier, Taschenspieler, der die von ihm vor- und aufgeführten Dinge souverän präsentiert. Im Verlauf der Inszenierung wird diese streng hierarchisierte Zuordnung immer wieder durchbrochen, indem Bobés physisch in die Bewegung der Dinge involviert wird. Seine Hände verkörpern kleine Figuren, seine Jackentasche wird zum Versteck einer Karte. Als Gleicher unter Gleichem verwischt der verdinglichte Spielerkörper allmählich die Grenzen normativer Trennung von Lebendigem und Leblosem zugunsten einer Gemeinsamkeit des Belebten. Zudem hinterfragen die Geschichte|n der Dinge die Zeitlosigkeit des Spielers auch inhaltlich, sind doch auch seine Familiengeschichte, einzelne Gegenstände und sein sterblicher Körper auf mehreren Ebenen mit Zeit und Zeitgeschehen verknüpft.

In *Assembly of Animals* stellen beide Spieler\_innen die vielfachen Verbindungen der dinglichen Elemente mit stummem Fokus heraus und führen unter größter Konzentration immer neue Assoziationen vor. Mittels roter Leuchtfinger lenken die Spieler\_innen die Blicke der Zuschauenden, manipulieren die Objekte durch große Zerrspiegel, zerlegen und konstruieren sie, stellen sie um und zusammen, um wieder hinter der sich beständig akkumulierenden (Geräusch-) Kulisse zurückzutreten. In diesen Spielweisen wird der Prozess des Assoziierens, betont durch die präzisen Gesten, als Zeigevorgang explizit herausgestellt. Zugleich entzieht sich die Versuchsanordnung durch fortschreitendes Anwachsen und allmähliche ›Verselbständigung‹ immer mehr den gesteuerten Assoziationen und stellt auch die beiden Spieler\_innen als in ihrem forschenden Grundgestus selbst in das dingliche Material involvierte Forschende heraus, eine Haltung, deren Wirkweise Vilém Flusser in der Geste des Untersuchens zu fassen sucht:



*Variation 10 nach Tim Spooners Assembly of Animals.*

*© Theresa Szymanowski, Leipzig 2019.*

Wir verstehen die Welt, wenn wir Gegenstände vergleichen, und wir untersuchen die Welt, wenn wir sie durchdringen, um die Gegenstände mit unseren Werten zu vergleichen. Die Gegenstände zu untersuchen heißt, sie dazu zu provozieren, dem Druck der Hände Widerstand zu leisten und sie so zu zwingen, ihre inneren Strukturen zu enthüllen. [...] Die Hände befinden sich auf der Oberfläche der Gegenstände, wenn sie sie verstehen, und in ihnen, wenn sie sie untersuchen. Untersuchen ist also tiefgreifender, aber auch weniger objektiv. Wenn man untersucht, ist man drinnen, man ist in den untersuchten Gegenstand verstrickt. (Flusser 1994: 60)

## Fragmentarische Analyse | Nachzeichnen von Assoziationen

In der Konsequenz ließe sich eine aus diesen Überlegungen abgeleitete Methode zur Analyse dingtheatralen Spiels als »detailorientierte, ergebnisoffene Spurensuche« (Ludwig 2011: 5) beschreiben.

Latours Begriff der »Assoziologie« (Latour 2007: 23) als Untersuchung von Verknüpfungen findet sich als zu normativ linear-dominanten Formen der Wissensgenerierung subversive Bewegung wieder, wenn der Kulturwissenschaftler Thomas Düllo erklärt: »Material Studies betreiben Spurensicherung als Wissenskunst und Orientierungsforschung« (Düllo 2008: 12). Mit Fokus auf deren Materialität beschreibt der Historiker Andreas Ludwig »Dinganalyse als Methodologie« (Ludwig 2011: 5), das heißt als

multidisziplinäre[n] Ansatz zur Beschreibung der materiellen Kultur in mehreren Schichten, die ihren Ausgangspunkt in der Grundannahme sieht, dass die Dinge nicht aus sich selbst ›sprechen‹ und einen polyvalenten Charakter haben, der je nach dem zu untersuchenden Thema eine andere Kontext- und Bedeutungsebene hervorhebt (ebd.),

Übertragen auf theatrale Kontexte heißt das, dingliche bzw. dingtheatrale Phänomene kontextbezogen, ausgehend von der besonderen bedeutenden und materiellen Verfasstheit der Dinge, zu untersuchen und deren Inszenierung zu beleuchten. Als vieldimensionales Spiel mit unterschiedlichen Bedeutungsschichten bietet sich für die Untersuchung zeitgenössischer dingtheatraler Praktiken aus ähnlichkeitsbasierter Perspektive ein solches Nachzeichnen von Assoziationen als dinglicher Fragmenthaftigkeit entsprechende Analysemethode an, welche den Fokus auf den Prozess der Verknüpfung als produktives Moment dinglichen Spiels legt, welcher niemals als abgeschlossen gelten kann, so Hahn: »Man kann die Dissoziation und neuerliche Assoziation von Kontexten auch als Fragmentierung und Wiederherstellung eines Fragments bezeichnen« (Hahn 2015b: 16).

In einer solchen, den Spuren des Materials folgenden Herangehensweise verbinden sich Repräsentations- und Dualismuskritik zu

einer konkreten Praktik des Assoziativen, die dezentral, randständig, multifaktoriell und ergebnisoffen Spuren der Assoziation zu verfolgen sucht. Als Supplement zu in eurozentrischer Tradition normativ vorherrschendem Differenzdenken formuliert Ähnlichkeit vielmehr ein Plädoyer für einen neuen Blick auf die Dinge, der Momente der Irritation, des Befremdens, Staunens und Nicht|Wissens provoziert, aufsucht und erprobt. »Ähnlichkeit wäre somit als universalistische, humanistische Perspektive zu verstehen und als ›Suchbegriff‹ zu verwenden« (Bhatti/Kimmich 2015: 26).

### Bibliografie

- Benjamin, Walter (1977): »Ich packe meine Bibliothek aus. Eine Rede über das Sammeln«, in: ders., hg. von Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, *Gesammelte Schriften. Kleine Prosa*, Bd. IV, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 388–396.
- Bhatti, Anil/Kimmich, Dorothee (2015): »Einleitung«, in: dies. (Hg.), *Ähnlichkeit. Ein kulturtheoretisches Paradigma*, Konstanz: University Press, S. 8–26.
- Bobés, Xavier (2017): »Syntax der Objekte und der Worte. Zur Inszenierung ›Dinge, die man leicht vergisst‹«, in: *double Magazin* 1/2017, S. 26–27.
- Düllo, Thomas (2008): »Material Culture – zur Neubestimmung eines zentralen Aufgaben- und Lernfeldes für die angewandte Kulturwissenschaft«, auf: [www.docupedia.de/zg/Literatur:D%C3%BCllo\\_Material\\_Culture\\_2008](http://www.docupedia.de/zg/Literatur:D%C3%BCllo_Material_Culture_2008) (letzter Zugriff: 28. 2. 2020).
- Fauconnier, Gilles/Turner, Mark (2002): *The Way we Think. Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*, New York: Basic Books.
- Flusser, Vilém (1994): *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*, Frankfurt/Main: Fischer.
- Gramm, Gerhard (2001): »Menschliche und nichtmenschliche Wesen. Zur Wissenschafts- und Technikforschung von Bruno Latour«, in: *Journal for History and Law* 20/2001, S. 136–161.
- Hahn, Hans Peter (2005<sup>1</sup>, 2014<sup>2</sup>): *Materielle Kultur. Eine Einführung*, Berlin: Dietrich Reimer Verlag GmbH.
- Hahn, Hans Peter (2015a): »Dinge sind Fragmente und Assemblagen«, in: Dietrich Boschung/Patric-Alexander Kreuz/Tobias Kienlin (Hg.), *BIOGRAPHY OF OBJECTS. Aspekte eines kulturhistorischen Konzepts*, Paderborn: Wilhelm Fink, S. 11–33.

- Hahn, Hans Peter (2015b): »Lost in Things. Eine kritische Perspektive auf Konzepte materieller Kultur«, in: Philipp W. Stockhammer/ders. (Hg.), *Lost in Things. Fragen an die Welt des Materiellen*, Tübinger Archäologische Taschenbücher Bd. 12, Münster/New York: Waxmann.
- Hillmann, Karl-Heinz (2007): »Assoziation«, in: ders. (Hg.), *Wörterbuch der Soziologie*, 5. Überarbeitete und ergänzte Auflage, Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, S. 53–54.
- Joss, Markus (2016): »Gegenwart I – Das Material, das Ereignis, die Naht«, in: ders./Jörg Lehmann (Hg.), *Theater der Dinge. Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Berlin: Theater der Zeit, S. 191–197.
- Kimmich, Dorothee (2011): *Lebendige Dinge in der Moderne*, Konstanz: University Press.
- Kwint, Marius (1999): »Introduction: The Physical Past«, in: ders./Christopher Beward/ Jeremy Aynsle (Hg.), *Material Memories: Design and Evocation*, Oxford: Berg Publishers, S. 1–16. Zitiert nach Hahn, Hans Peter (2005<sup>1</sup>) 2014<sup>2</sup>): *Materielle Kultur. Eine Einführung*, Berlin: Dietrich Reimer Verlag GmbH.
- Lang, Heinwig (2008): »Das Ende der Dinge«, in: ders., *Die Individualität der Dinge. Kultur-, wissenschafts- und technikphilosophische Perspektiven auf die Bestimmung eines Unbestimmbaren*, Bielefeld: transcript, S. 235–247.
- Latour, Bruno (2007): *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Ludwig, Andreas (2011): »Materielle Kultur«, (Version: 1.9, veröffentlicht am 30.5.2011), auf: [www.docupedia.de/zg](http://www.docupedia.de/zg) (letzter Zugriff: 28.2.2020).
- Spooner Tim (o. D.): *The Assembly of Animals*, auf: <http://www.tspooneer.co.uk/THEASSEMBLYOFANIMALS.html> (letzter Zugriff: 30.5.2019)
- Spooner, Tim (2018): »Leben in Materialien«, 29.9.2018: Westflügel Leipzig.
- Tecklenburg, Nina (2016): *Performing Stories. Erzählen in Theater und Performance*, Bielefeld: transcript.
- Wagner, Meike (2003): *Nähte am Puppenkörper. Der mediale Blick und die Körperentwürfe des Theaters*, Bielefeld: transcript.

## Theaterproduktionen

- Bobés, Xavier (2015): *Cosas que se olvidan fácilmente*, Festival Grec de Barcelona.
- Spooner, Tim (2014): *Assembly of Animals*, Cambridge Junction.



Redaktion und Druck wurden unterstützt durch die Schweizerische Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften, die Philosophisch-historische Fakultät der Universität Bern und das Institut für Theaterwissenschaft der Universität Bern

Schweizerische Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften  
Académie suisse des sciences humaines et sociales  
Accademia svizzera di scienze umane e sociali  
Accademia svizra da ciencias umanas e socialas  
Swiss Academy of Humanities and Social Sciences



**u<sup>b</sup>**

---

**UNIVERSITÄT  
BERN**

© by Alexander Verlag Berlin 2021

Alexander Wewerka, Postfach 19 18 24, 14008 Berlin

info@alexander-verlag.com | www.alexander-verlag.com

Alle Rechte vorbehalten. Jede Form der Vervielfältigung, auch der auszugsweisen, nur mit Genehmigung des Verlags.

Die vorliegende elektronische Version wurde auf Bern Open Publishing (<http://bop.unibe.ch/itwid>) publiziert. Es gilt die Lizenz Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen, Version 4.0 (CC BY-SA 4.0). Der Lizenztext ist einsehbar unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

ISBN (Druckversion): 978-3-89581-565-2

ISBN (elektronische Version): 978-3-89581-572-0

DOI: 10.16905/itwid.2021.6