

Theaterpädagogische Akademie der Theaterwerkstatt Heidelberg

Berufsbegleitende Ausbildung Theaterpädagogik BuT

Jahrgang BF 21-1

Der Zauber der Dinge - Objekttheater als Ausdrucksform in der Theaterpädagogik

Fachtheoretische Abschlussarbeit

im Rahmen der Ausbildung Theaterpädagogik BuT an der Theaterwerkstatt Heidelberg

Vorgelegt von: Leonie Jana Wenzel

Eingereicht am 07.01.2024 an Wolfgang G. Schmidt (Ausbildungsleitung)



Inhalt

Vorwort	1
Einleitung	2
1. Die Welt der Dinge entdecken.....	4
1.1 Was ist Objekttheater	4
2. Dinge zum Leben erwecken	5
2.1 Ursprünge des Objekttheaters	5
2.2 Die Thing-Theorie von Bill Brown	8
2.3. Gyula Molnár – Pionier des Objekttheaters und kreativer Geschichtenerzähler	10
2.3.1 Praktische Übungen nach Gyula Molnár	12
2.4 Der Akteur im Objekttheater: Die Beziehung zwischen Menschen und Objekten	16
3. Pädagogische Perspektiven	18
3.1 Objekttheater mit Kindern und Jugendlichen.....	18
3.2 Digitale Medien im Theater: Neue Ausdrucksformen für Kinder und Jugendliche	20
3.3 Praktische Anwendung des Objekttheaters im schulischen Kontext	21
4. Praktische Anleitung zur Arbeit im Objekttheater	22
4.1 Phase 1: Auswahl der passenden Objekte	22
4.2 Phase 2: Der Spiel-Raum – Sichten und Entscheiden	24
4.3 Phase 3: Improvisation und Beziehung zu den Objekten	24
4.4 Phase 3: Arbeitsimpulse und Spielregeln	26
4.5 Phase 4: Objektimprovisation	27
4.6 Phase 5: Experimentieren mit Elementen und Materialien	28
4.7 Vertiefung und Präsentation: Der Weg zur finalen Inszenierung	29
4.8 Die Rolle der Theaterpädagog*in	31
5. Beispiele von Objekttheater Inszenierungen.....	32
6. Das Objekttheater: Chancen und Visionen für die Zukunft	34
6.1 Erweiterung durch digitale und virtuelle Dimensionen	34
6.1 Förderung von Umweltbewusstsein und Nachhaltigkeit	35
6.2 Kontinuierliche Entwicklung - Austausch und Vernetzung	36
Fazit	37
Quellenverzeichnis	39
Abbildungsverzeichnis	43

Vorwort

Stell dir vor, du sitzt in einem leisen Raum, ganz allein und die Welt draußen scheint weit weg. Ein Raum wie jeder andere – ein Tisch, ein Stuhl, eine Lampe, vielleicht ein paar verstreute Gegenstände. Doch wenn du genauer hinsiehst, merkst du, dass dieser Ort nicht gewöhnlich ist. Es beginnt ganz leise: Ein Flüstern, kaum hörbar, fast wie ein Hauchen, das durch den Raum zieht. War es die alte Uhr an der Wand? Oder der knarrende Stuhl, der klingt, als würde er sich über das Gewicht seiner Vergangenheit beschweren.

Du schließt die Augen und atmest ein. Langsam, bewusst. Und plötzlich sind sie da: die Dinge. Sie sind nicht länger nur da, um benutzt oder übersehen zu werden – sie strahlen eine Präsenz aus, die zuvor unsichtbar war. Der Tisch vor dir ist nicht bloß ein Möbelstück, er erzählt Geschichten. Er hat Narben, Kerben, Spuren vergangener Menschen, die ihn berührt haben. Er hat Geheimnisse, die er nicht so leicht preisgibt. Die Lampe, die zunächst funktional schien, wirft ein warmes Licht, das zu sprechen scheint. Es kann warm sein, wie eine Umarmung, oder kalt und flackernd, wie ein Gespräch, das nicht enden will. Die Gegenstände im Raum erzählen Geschichten – von ihrer Herkunft, ihrer Nutzung, von den Menschen, die sie einst liebten oder achtlos zurückließen. Der Raum ist nicht leer, er ist voller Geschichten, voller Stimmen, die nur darauf warten, gehört zu werden. Genau diese Stimmen bringt das Objekttheater ans Licht. Es ist eine Kunstform, die die Dinge zum Leben erweckt, die Unsichtbares sichtbar macht. Ein einfacher Löffel wird zur Hauptfigur einer Tragödie, seine glänzende Oberfläche spiegelt die Tragik verlorener Mahlzeiten, verpasster Momente. Eine alte Teekanne wird zur Erzählerin, die von Begegnungen in warmen Küchen erzählt, von Gesprächen, die an ihrem Rand geschmiedet wurden, und von der Stille, die nach all dem bleibt.

Wenn wir den Dingen zuhören, ist alles möglich. Sie warten nur darauf, dass jemand ihre Sprache versteht und die verborgenen Welten in ihnen sieht. So entsteht eine Bühne, die nichts braucht, außer ein paar scheinbar belanglose Objekte.

Einleitung

Die Theaterpädagogik nutzt den Zauber der Dinge, um Welten zu erschaffen, die uns berühren ohne dass ein Wort gesprochen werden muss. Der Löffel spricht durch seine Bewegungen, durch die Art, wie er geführt wird, wie er zögert, wie er sich verliert. Ein Stein am Wegesrand, den wir oft übersehen, wird im Objekttheater zu einem Reisenden, der die Welt gesehen hat, der von den Tiefen der Berge und des Meeres erzählt. Ein zerknittertes Blatt Papier, das fast im Müll gelandet wäre, wird zum Schatz – ein Blatt, das Erinnerungen birgt, neue Geschichten erzählt.

Dinge sind allgegenwärtig in unserem Alltag. Sie sind Werkzeuge, Erinnerungsstücke, manchmal bloß nützliche Objekte, oft jedoch Träger*innen von Geschichten und Bedeutungen. Was aber würde geschehen, wenn wir diese Dinge aus ihrem gewohnten Kontext lösen und ihnen eine Bühne geben? Wenn sie plötzlich zu Akteur*innen werden, die Emotionen ausdrücken, Geschichten erzählen und im Spiel mit uns in einen Dialog treten? Mit diesen Fragen beschäftigt sich das Objekttheater, eine künstlerische Ausdrucksform, die alltägliche Gegenstände in eine faszinierende Welt der Fantasie und Kreativität überführt.

Die vorliegende Arbeit verfolgt das Ziel, das Objekttheater in Theorie und Praxis umfassend darzustellen und insbesondere seine Bedeutung für die Theaterpädagogik herauszuarbeiten.

Kapitel 1: gibt einen grundlegenden Einblick in die Welt des Objekttheaters, indem die Frage aufgeworfen wird, was diese Kunstform auszeichnet und warum gerade alltägliche Gegenstände so wirkungsvolle Mittel des künstlerischen Ausdrucks sein können.

Kapitel 2: beleuchtet die historischen und theoretischen Grundlagen des Objekttheaters. Die kulturellen und künstlerischen Ursprünge werden ebenso betrachtet wie die Rolle von Objekten als eigenständige Erzähler. Ein Schwerpunkt liegt auf der Thing-Theorie von Bill Brown, die die Transformation von Alltagsgegenständen zu bedeutungstragenden „Dingen“ erklärt. Zudem wird das Werk von Gyula Molnár vorgestellt, einem Pionier des Objekttheaters, dessen innovative Ansätze und praxisnahe Übungen Einblicke in die kreative Arbeit mit Objekten bieten. Abschließend wird die Beziehung zwischen Akteur*in und Objekt untersucht, die das ästhetische Erlebnis auf der Bühne prägt.

Kapitel 3: richtet den Fokus auf die pädagogische Anwendung des Objekttheaters, insbesondere in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Es wird aufgezeigt, wie diese Theaterform Kreativität und Fantasie anregt, emotionale und soziale Kompetenzen stärkt sowie die Reflexion der eigenen Wahrnehmung und die aktive Partizipation fördert. Praxisbeispiele aus dem schulischen Kontext veranschaulichen die konkrete Anwendung.

Kapitel 4: bietet eine praxisorientierte Anleitung für die Arbeit im Objekttheater. Die zentralen Phasen – die Auswahl geeigneter Objekte, die Gestaltung des Spielraums, die Improvisation mit Gegenständen, das Experimentieren mit Materialien sowie die Entwicklung von Szenen bis zur finalen Präsentation – werden systematisch dargestellt. Ergänzend werden praktische Arbeitsimpulse und Spielregeln vorgestellt, die eine tiefere Verbindung zu den Objekten ermöglichen und deren kreatives Potenzial ausschöpfen. Zudem wird die Rolle der Theaterpädagog*in beleuchtet, die als unterstützende Begleiter*in den kreativen Prozess strukturiert und die Teilnehmenden dabei unterstützt, ihre künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern.

Kapitel 5: befasst sich mit zwei exemplarischen Objekttheater-Inszenierungen und zeigt, wie die theoretischen Inhalte in der Praxis umgesetzt werden können.

Kapitel 6: widmet sich den Chancen und Zukunftsvisionen des Objekttheaters. Es soll aufgezeigt werden, wie diese Kunstform von der experimentellen Praxis zu einem festen Bestandteil moderner Theaterarbeit geworden ist. Besondere Aufmerksamkeit gilt ihrer Anwendung in der digitalen und virtuellen Dimension, der Förderung von Umweltbewusstsein und Nachhaltigkeit. Zudem werden Möglichkeiten zur globalen Vernetzung und Weiterentwicklung aufgezeigt, die das kreative Potenzial des Objekttheaters unterstreichen, um relevante gesellschaftliche Themen künstlerisch und interaktiv zu gestalten.

1. Die Welt der Dinge entdecken

1.1 Was ist Objekttheater

Wie kann ein scheinbar lebloser Gegenstand so bewegt oder inszeniert werden, dass er Emotionen weckt, Geschichten erzählt und auf der Bühne seinen eigenständigen Charakter entfaltet?

Im Objekttheater stehen Gegenstände und Objekte gleichberechtigt neben den menschlichen Darsteller*innen. Somit entsteht eine gleichwertige Beziehung zwischen Spieler*in und Objekt. Anders als bei klassischen Requisiten tritt der Gegenstand hier nicht in den Hintergrund, sondern wird zum eigenständigen Akteur. Die Grenze zwischen belebt und unbelebt wird aufgehoben, wodurch eine neue Sichtweise entsteht (Reuter, 2008).

Das Objekttheater steht im Fokus dieser Betrachtung, ist aber eng verwandt mit dem Figuren- und Materialtheater. Alle drei Formen gehören zum übergeordneten Bereich des Figurentheaters, unterscheiden sich jedoch in ihren spezifischen Ansätzen und Materialien (Quelle tbc).

Im Objekttheater werden alltägliche Gegenstände in ihrer ursprünglichen Form verwendet und durch kreative Inszenierung und Animation mit neuen Bedeutungen versehen. Dabei müssen sie nicht zwangsläufig menschliche Züge annehmen, vielmehr konzentriert sich Objekttheater auf die Entfaltung der Eigenart und Symbolik der Dinge und macht sie dadurch zu gleichwertigen Akteur*innen neben den menschlichen Darsteller*innen (ebd.).

Das Figurentheater, die bekannteste Form, nutzt speziell gestaltete Puppen oder Figuren, die oft menschenähnliche Züge aufweisen. Diese werden durch Bewegungen, Gestik und Sprache zum Leben erweckt, wobei der Text manchmal zugunsten einer visuellen Darstellung in den Hintergrund rückt (Kimko, 2018).

Das Materialtheater, als Weiterentwicklung des Objekttheaters, arbeitet mit noch ungestalteten, formbaren Materialien wie Sand, Wasser oder Knetmasse. Hier wird der Verwandlungsprozess selbst zur szenischen Aktion, wodurch ständige Gestaltwandlungen und Rollenwechsel ermöglicht werden (Puppentheatertage, n.d.).

Während alle drei Formen ihre eigenen Charakteristika haben, teilen sie die Grundidee, leblosen Dingen oder Materialien auf der Bühne Leben einzuhauchen und sie zu Trägern von Geschichten und Emotionen zu machen.

David Reuter beschreibt diesen Prozess, in Bezug auf das Objekttheater, als den Glauben an die „Beseelung“ des Gegenstandes, wodurch er aus dem Zustand des Leblosen heraustritt und zum Erzähler wird. Die „Beseelung“ ermöglicht es, verborgene Geschichten und symbolische Bedeutungen von Dingen zu entdecken (Reuter, 2008, S.16). Das Objekttheater ermutigt damit, das Alltägliche mit neuen Augen zu sehen. Es gelingt auf diese Weise, selbst die unscheinbarsten Dinge, wenn sie im richtigen Kontext verwendet werden, als universelle Geschichten und als Emotionen zu transportieren (Dramaka, n. d.).

Sogar einfache Dinge wie eine Tasse oder ein Schuh können auf diese Weise durch Bewegung und Gestaltung Gefühle und Geschichten ausdrücken. Das regt die Fantasie an und inspiriert zu neuen kreativen Ideen. Es ermutigt dazu, die Geschichten im Alltäglichen zu entdecken und auf kreative Weise zu erzählen.

Ein weiterer Aspekt des Objekttheaters ist seine Vielseitigkeit. Es kann in minimalistischen Szenarien inszeniert werden, z. B. in kleinen Unterrichtseinheiten an Schulen, bei denen wenige Gegenstände auf einem Tisch genügen, oder als komplexes Bühnenstück mit aufwendigen Licht- und Klanginstallationen. Diese Vielseitigkeit macht das Objekttheater zu einer faszinierenden Kunstform, die sowohl auf der Bühne als auch in der theaterpädagogischen Arbeit zahlreiche Möglichkeiten bietet.

2. Dinge zum Leben erwecken

2.1 Ursprünge des Objekttheaters

Die Ursprünge des Objekttheaters sind tief in der Menschheitsgeschichte verwurzelt und spiegeln die engen Verbindungen zwischen kulturellen Praktiken, künstlerischen Entwicklungen und der symbolischen Kraft von Objekten wider. Bereits in den frühesten menschlichen Gesellschaften nutzten Menschen Materialien wie Felle, Äste, Steine oder Laub, um spirituelle Rituale zu vollziehen und Botschaften zu vermitteln (Kaden, 2003). Diese einfachen Objekte wurden zu Trägern von Bedeutung und dienten als Werkzeuge,

um die Beziehung zwischen dem Menschlichen und dem Göttlichen oder der Natur auszudrücken (Jurkowski, 1996). Diese Praktiken bildeten den Ausgangspunkt für eine Theaterform, die den Dingen eine eigene Ausdruckskraft und Bedeutung zuschreibt.

Im 19. Jahrhundert erlebte das Figurentheater, durch den Einfluss der Romantik eine verstärkte Beachtung. Die Romantik, geprägt von einer tiefen Faszination für das Mystische und Individuelle, erkannte die künstlerischen Dimensionen von Objektdarstellungen. Figuren, die ursprünglich vor allem in Volkskulturen und Kinderunterhaltung eingesetzt wurden, erhielten eine neue Rolle als Träger komplexer, emotionaler und symbolischer Inhalte. Künstler*innen und Denker*innen der Zeit, darunter E.T.A. Hoffmann (1776–1822), begannen, Objekte und Figuren nicht nur als Requisiten, sondern als eigenständige Elemente mit erzählerischer Bedeutung zu betrachten (Fidena, o. D.). Diese Entwicklungen legten die Grundlage für die spätere Erweiterung des Objekttheaters als eigenständige Kunstform.

Einen entscheidenden Wendepunkt markierte Alfred Jarrys avantgardistisches Theaterstück „Ubu Roi“ (1896), das durch seine provokative Ästhetik und die symbolhafte Darstellung von Machtverhältnissen traditionelle Theaterkonventionen hinterfragte. Beispielsweise wurde Ubus Machtgier durch einen ständig größer werdenden Thron verdeutlicht, der seine groteske Tyrannei visualisierte (Simon, 2024). Indem Objekte solch eigene Rolle bekommen, werden klassische Machtverhältnisse hinterfragt, bei denen der Mensch immer im Mittelpunkt steht. Stattdessen entsteht ein Raum, in dem Dinge und Menschen gemeinsam Geschichten erzählen.

Wesentliche Impulse setzte im frühen 20. Jahrhundert die Bauhaus-Bewegung, insbesondere durch Oskar Schlemmer (1888–1943). Ab 1921 erforschte er in seinen Bühnenwerken die Wechselwirkung zwischen Körper und Raum und abstrahierte die/den menschliche(n) Darsteller*in zu einer geometrischen Bewegungsfigur (siehe Abbildung 3) (Droste, 2002).



Abb.3: Oskar Schlemmer, Figuren zum Triadischen Ballett, 1922, Staatsgalerie Stuttgart, Quelle: Fresko-Magazin (n.d.)

Mit Marcel Duchamps Konzept der „Ready-Mades“ wurde eine weitere radikale Perspektive eingeführt: Duchamp entnahm Alltagsgegenstände ihrem ursprünglichen Kontext und verlieh ihnen durch ihre Neupositionierung künstlerische Bedeutung (Wagner, 2006). Diese Idee beeinflusste das Objekttheater nachhaltig, indem sie Objekte zu gleichwertigen Erzähler*innen erhob und ihnen narrative Kraft verlieh.

Seit den 1980er Jahren des 20. Jahrhunderts wurde vermehrt mit theatralen Formen experimentiert, und die Begriffe „Objekt“ und „Objekttheater“ entwickelten sich konkreter. Wichtige Beispiele sind die Objekt-Performances von Peter Zegveld, die Klang-Spiele von Peter Ketturkat (siehe Abbildung 4) sowie die Inszenierungen der Gruppen „Theatre Manarf“ aus Frankreich und „Sirkel“ aus den Niederlanden (Wagner, 2003). Auch Gyula Molnár hat schon in den 70er Jahren mit seinen Arbeiten das Objekttheater stark geprägt.

Die theoretische Perspektive der Thing Theory von Bill Brown ergänzt diese historischen Entwicklungen, indem sie das Wesen von Objekten neu definiert.



Abb.4: Objekt-Klang-Spiele von Peter Ketturkat, Ketturkat, R. (n.d.).

2.2 Die Thing-Theorie von Bill Brown

Bill Browns Thing Theory bietet eine spannende Perspektive, um die Beziehung zwischen Menschen und Dingen besser zu verstehen. Diese Theorie ist besonders im Objekttheater relevant, da sie dazu einlädt, über die Bedeutung und Materialität von Dingen jenseits ihrer praktischen Funktion nachzudenken (Brown, 2001). Brown unterscheidet hierbei zwischen „Objekten“ und „Dingen“. Objekte sind alltägliche Gebrauchsgegenstände, die wir vor allem durch ihre Funktion wahrnehmen. Sie erscheinen uns „transparent“, da sie meist bloß als Werkzeuge dienen. Dinge hingegen entstehen laut Brown dann, wenn ein Objekt seinen ursprünglichen Zweck verliert. Ein Beispiel wäre eine defekte Bohrmaschine oder ein kaputtes Auto. In diesem Moment wird das Objekt „undurchsichtig“ und eröffnet die Möglichkeit, es neu zu betrachten und mit neuen Bedeutungen aufzuladen (Brown, 2001). Im Objekttheater wird genau dieser Übergang von Objekt zu Ding bewusst inszeniert. Indem alltägliche Gegenstände aus ihrem funktionalen Kontext gelöst werden, können sie eine völlig neue Rolle auf der Bühne einnehmen. Ein kaputter Gegenstand, wie etwa eine Lampe, die nicht mehr funktioniert, wird so zu einem erzählerischen Element, das neue Geschichten transportiert. Durch kreative Improvisation und Interaktion kann ein solcher Gegenstand sogar wie ein eigener Charakter wirken, der dem Publikum neue Interpretationen eröffnet (Brown, 2001). Dieses Spiel mit Bedeutungen und Funktionen spiegelt den Kern von Browns Theorie wider: Dinge gewinnen eine neue Präsenz, die über ihren ursprünglichen Nutzen hinausgeht. Die kreative Umgestaltung von Objekten zu Dingen findet im Objekttheater zahlreiche Anwendungen. Gegenstände wie Besen, Schuhe oder Plastikflaschen werden aus ihrem gewohnten Umfeld herausgenommen und auf der Bühne inszeniert. Dadurch erhalten sie eine neue Bedeutungsebene, die auch gesellschaftliche und kulturelle Themen ansprechen kann. Ein interessantes Beispiel aus der Kunst ist Claes Oldenburg, der alltägliche Gegenstände wie Hamburger oder Eistüte in überdimensionale Skulpturen verwandelte (siehe Abbildung 5). Solche Werke lenken den Blick nicht nur auf die emotionale Beziehung der Menschen zu Alltagsobjekten, sondern verdeutlichen auch deren kulturelle und symbolische Werte (Hess, 1979). Im Objekttheater wird ein ähnlicher Effekt erzielt, wenn scheinbar banale Dinge durch Licht, Bewegung oder Ton zum Leben erweckt werden. So verschmelzen die Grenzen zwischen Menschen und Objekt, und das Publikum wird dazu angeregt, seine eigene Beziehung zur Welt der Dinge zu hinterfragen (Brown, 2001). Ein zentraler Aspekt von Browns Theorie ist die Betonung der Materialität von Dingen. Während wir Objekte oft auf ihre Funktion reduzieren, fordert Brown (2001) dazu auf, die „Körperlichkeit“ und „Undurchsichtigkeit“ von Dingen stärker wahrzunehmen. Im Objekttheater wird diese Idee konkret umgesetzt: Die physischen

Eigenschaften der Gegenstände treten in den Vordergrund, wenn die Darsteller*innen mit ihnen interagieren. Durch Bewegungen, Stimme und Inszenierung erhalten die Dinge eine ganz eigene Präsenz, die weit über ihren ursprünglichen Zweck hinausgeht. Das Potenzial dieser Herangehensweise zeigt sich besonders in der kritischen Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen. Die Inszenierung von Dingen kann dazu beitragen, unsere Konsumgewohnheiten, Fragen der Nachhaltigkeit oder soziale Normen zu reflektieren. Ein Beispiel hierfür ist der Einsatz von Plastikflaschen auf der Bühne, um auf Umweltprobleme aufmerksam zu machen. Solche Inszenierungen passen zu Browns Überzeugung, dass Kunst helfen kann, die oft unreflektierten Werte und Bedeutungen der materiellen Kultur sichtbar zu machen. Die Anwendung von Browns Thing Theory im Objekttheater eröffnet zahlreiche Möglichkeiten, Dinge auf der Bühne in ihrer Materialität und symbolischen Bedeutung neu zu inszenieren. Wenn alltägliche Objekte aus ihrer rein funktionalen Rolle herausgelöst werden, entfalten sie eine neue Ausdruckskraft. Diese kann nicht nur ästhetisch ansprechend, sondern auch kritisch sein, indem sie zur Reflexion über unsere Beziehung zu den Dingen und zur materiellen Kultur anregt.



Abb. 5: Burger von Claes Oldenburg- MoMA

2.3. Gyula Molnár – Pionier des Objekttheaters und kreativer Geschichtenerzähler

Gyula Molnár, geboren 1950 in Ungarn, ist eine der bedeutendsten Persönlichkeiten des Objekttheaters. Seine künstlerische Laufbahn begann in einer Zeit politischer und gesellschaftlicher Umbrüche, die seinen Blick auf die Welt und seine Arbeit maßgeblich prägten. Schon als Kind war er von der Fähigkeit fasziniert, das Alltägliche in etwas Außergewöhnliches zu transformieren. Diese Gabe war die Grundlage für seine einzigartige Herangehensweise im Theater (Theater der Zeit, n.d.).

In den 1970er-Jahren begann er, intensiv mit Alltagsgegenständen zu experimentieren und diese auf der Bühne in lebendige Figuren zu transformieren. Sein Ansatz, aus dem scheinbare Banale poetische und fantasievolle Welten zu kreieren, macht ihn zu einem visionären Künstler. Neben seiner Tätigkeit als Regisseur und Performer widmete sich Molnár der Ausbildung junger Künstler*innen und leitete Workshops, in denen er seine Methoden weitergab (ebd.).

Molnárs Ansatz basiert auf der Einfachheit. Er verzichtete bewusst auf aufwendige Effekte und fokussierte sich auf die Beziehung zwischen Darsteller*innen und Objekten. Zentraler Bestandteil seiner Methodik war die Improvisation. Die Teilnehmer*innen erforschten den Charakter der Objekte und nutzten deren Bewegungsmöglichkeiten kreativ.

Seine Arbeit mit Kindern ist besonders eindrücklich: Aus alltäglichen Gegenständen wie Holzlöffeln oder Kartons wurden Figuren und Geschichten entwickelt, die die Fantasie und den Perspektivwechsel förderten.

Das künstlerische Erbe Molnárs ist bis heute in der Arbeit von Theaterpädagog*innen, Regisseur*innen und Performer*innen weltweit präsent. Molnár wollte stets mit seiner Arbeit das Publikum durch tiefgründige und symbolische Kunstwerke berühren, die zum Nachdenken und Fühlen anregen (Molnár, 2011).

Sein Stück „Drei Kleine Selbstmorde“ gehört zu den Klassikern des Objekttheaters. Drei kurze Episoden verzaubern seit Jahrzehnten die Zuschauer*innen: Die tragisch endende Liebesgeschichte des Streichholzes Jörg und der Kaffeebohne Pita, eine poetische

Betrachtung über die Zeit, die unbittlich vergeht, sowie die Geschichte eines Alka-Selters, das verzweifelt und vergebens versucht, Anschluss an eine Gruppe von bunten Bonbons zu finden. (Materialtheater, 2011). (siehe Abbildung 6)

Seinen künstlerischen Ansatz vermittelt Molnàr auch als Regisseur in den Übungen, die er für seine Performances und die Ausbildung im Objekttheater erarbeitet hat.



Abb.6: Gyula Molnàr "Drei Kleine Selbstmorde"

2.3.1 Praktische Übungen nach Gyula Molnár

Übung 1: Die Objektlotterie nach Molnár (2011)

Ein Quadrat von etwa 3 x 3 Metern wird auf den Boden gezeichnet (z. B. mit Klebeband oder Kreide) und mit einer Vielzahl von Objekten unterschiedlicher Größe, Form und Symbolik gefüllt. Beispiele für solche Objekte könnten sein: ein roter Apfel, ein alter Schlüssel, eine zerknitterte Zeitung, eine Spielzeugpuppe, ein Stück Seil, ein Taschenmesser, eine Muschel, eine Uhr, eine Feder oder ein Spiegel. Die Anzahl der Objekte sollte der doppelten Anzahl der Teilnehmer*innen plus eins entsprechen. Bei 10 Teilnehmer*innen wären also 21 Objekte notwendig.

Alle Teilnehmer*innen stellen sich um das Quadrat und nehmen sich Zeit, die Anordnung der Objekte aufmerksam zu betrachten. Sie versuchen, jedes Objekt wahrzunehmen und sich mögliche Bedeutungen oder Geschichten dazu vorzustellen. Anschließend wählt jeder Teilnehmer*in im Stillen ein Objekt aus, das ihn oder sie besonders anspricht (z. B. den alten Schlüssel, weil er geheimnisvoll wirkt, oder die zerknitterte Zeitung, die von Vergänglichkeit erzählt), und notiert dessen Namen auf einem Zettel.

Ablauf der Eliminierung:

Die eigentliche Eliminierung beginnt, sobald alle Teilnehmer*innen ein Objekt ausgewählt haben. Reihum entfernen die Teilnehmer*innen ein Objekt aus dem Quadrat.

- Nennen sie ein Adjektiv, das ihre Wahl beschreibt (z. B. „überflüssig“, „einsam“, „bedrohlich“).
- Begründen sie kurz, warum sie dieses Objekt aus dem Quadrat nehmen (z. B. „Der Spiegel ist überflüssig, weil er in dieser Umgebung keinen praktischen Nutzen hat.“ oder „Das Taschenmesser wirkt bedrohlich, weil es eine aggressive Symbolik trägt.“).

Die entfernten Objekte werden außerhalb des Quadrats an einem separaten Ort zu einem Haufen aufgetürmt, was eine neue, chaotische Anordnung ergibt.

Abschluss und Interpretation:

Am Ende der Übung bleiben zwei Objekte im Quadrat zurück, die als „Sieger“ hervorgehen. Diese Objekte werden von der Gruppe interpretiert:

- Welche Symbolik könnten sie haben?
- Warum wurden sie nicht entfernt?

Beispiel: Die Muschel könnte für Ruhe und Natur stehen, während die Uhr an den Wert der Zeit erinnert.

Diese Übung fördert:

- Kreatives Denken, indem Alltagsgegenstände auf neue Weise betrachtet werden.
- Die Fähigkeit, Entscheidungen zu reflektieren, da jede Wahl begründet wird.
- Ein besseres Verständnis für die symbolische Bedeutung scheinbar gewöhnlicher Dinge.



Abb.7: Auswahl von Objekten (eigenes Foto)

Übung 2: Das geheimnisvolle Paket nach (Molnár, 2011)

Jeder Teilnehmer*in bringt ein bedeutungsvolles Objekt von zu Hause mit. Beispiele hierfür könnten sein: Ein altes Tagebuch, ein Musikinstrument, ein Kuscheltier, ein Familienfoto, eine ungewöhnlich geformte Pflanze oder ein selten benutzter Haushaltsgegenstand.

Vorbereitung:

Das mitgebrachte Objekt wird sorgfältig verhüllt, sodass niemand dessen Identität erkennen kann. Geeignete Materialien hierfür könnten eine Stofftasche, Geschenkpapier, ein Karton oder eine Dose sein. Wichtig ist, dass das Paket keine Hinweise auf den Inhalt preisgibt.

Ablauf:

Geschichten erzählen:

Die Teilnehmer*innen bilden Gruppen von drei Personen. Jeder erzählt eine Geschichte über das eigene Objekt, ohne dabei dessen Identität zu verraten.

- Die Geschichte könnte eine Erinnerung an einen besonderen Moment beinhalten.
- Sie könnte die Bedeutung des Objekts für die eigene Familie beschreiben.
- Alternativ kann eine Fantasiegeschichte erzählt werden, inspiriert durch die Form, Funktion oder Idee des Objekts.

Während des Erzählens bleiben die Objekte verhüllt, sodass die Zuhörer*innen sich allein auf die Worte und den Erzählstil konzentrieren müssen.

Improvisation:

Nachdem jeder eine Geschichte erzählt hat, improvisieren die beiden Zuhörerinnen gemeinsam eine Darstellung des beschriebenen Objekts.

- Ziel ist es, die Essenz des Objekts durch Bewegung, Körpersprache und Laute auszudrücken.

- der/die Besitzer*in des Objekts nimmt dabei die Rolle einer/s Beobachter*in ein. Sie dürfen durch leise Geräusche oder Bewegungen die Dynamik der Darstellung beeinflussen.

Auflösung und Reflexion:

Nach der Darstellung enthüllt die Gruppe das verhüllte Objekt. Anschließend wird reflektiert:

- Wie nah war die Interpretation an der ursprünglichen Geschichte?
- Welche Details oder Emotionen wurden besonders gut eingefangen?
- Welche Beziehung besteht zwischen der Darstellung und dem realen Objekt?

Diese Übung fördert:

- Empathie, indem sich die Teilnehmer*innen auf die Perspektive anderer einlassen.
- Kreative Zusammenarbeit, da die Darstellung in der Gruppe entsteht.
- Die Fähigkeit, alltägliche Dinge mit neuen Augen zu betrachten, indem sie von ihrer symbolischen oder emotionalen Seite wahrgenommen werden.



Abb.8: Verpackte Gegenstände (eigenes Foto)

2.4 Der Akteur im Objekttheater: Die Beziehung zwischen Menschen und Objekten

Im Objekttheater kommt den verwendeten Objekten und Materialien eine zentrale Bedeutung zu, dennoch liegt der Fokus der theaterpädagogischen Praxis weiterhin auf den Teilnehmenden. Die Akteurinnen sind in der Auseinandersetzung mit den Objekten gefordert, sich mit diesen auseinanderzusetzen und in die theatrale Gestaltung einzubringen. Dabei müssen sie sich den spezifischen Eigenschaften und dem Nutzungskontext der Objekte anpassen. Diese Interaktion zwischen Akteurin und Objekt ist von entscheidender Bedeutung für die theatrale Wirkung und das ästhetische Erlebnis des Publikums (Knoedgen, 1990).

Carrignon (1996) betont, dass Objekttheater nicht nur durch die Objekte selbst definiert wird, sondern durch die Interaktion, die der Akteur mit ihnen eingeht. Der Reiz dieser Theaterform entsteht durch die besondere Beziehung zwischen Akteur*in und Objekt, die unter dem Blick des Publikums eine eigene Dynamik entwickelt. Diese Wechselwirkung zwischen Menschen und Objekten wird als essenziell für die Inszenierung angesehen und stellt eine wichtige Quelle für die künstlerische Gestaltung dar. Auch wenn das Objekt in vielen Fällen im Vordergrund steht, bleibt der Akteurin stets ein sichtbarer Bestandteil der Aufführung, dessen Präsenz für die Zuschauer*innen wahrnehmbar bleibt.

Nach Knoedgen (1990) ist das Objekttheater eine Form der Darstellung, bei der eine klare Trennung zwischen der Akteurin und der dargestellten Rolle stattfindet. Diese Trennung führt zu einer Doppelung der Wahrnehmung: Zum einen ist der Akteurin als darstellende Person auf der Bühne sichtbar, zum anderen tritt das Objekt als eigenständiges, agierendes Element auf. Knoedgen bezeichnet das Objekt in dieser Form als eine „Maske“, die in direkter Interaktion mit dem Körper des Akteurs agiert. Diese Trennung von Körper und Objekt fordert eine präzise Inszenierung und erhöht den künstlerischen und technischen Aufwand der Aufführung.

Die Präsentationsweise der Akteur*innen auf der Bühne ist im Objekttheater besonders bedeutsam. In traditionellen Puppenspielen tritt der Akteurin häufig hinter die Bühne und agiert aus dem Hintergrund. Im Gegensatz dazu können im Objekttheater offenere Darstellungsweisen gewählt werden, bei denen der Akteur*in und das Objekt gleichermaßen im Vordergrund stehen. Diese Form der Präsentation eröffnet zahlreiche kreative Möglichkeiten und erlaubt eine komplexere Wahrnehmung durch das Publikum.

Die Akteur*innen sind nicht nur Vermittler*innen der Objekte, sondern tragen aktiv zur Erzeugung der Theaterillusion bei (Steinmann, 1989).

Ein exemplarisches Beispiel für die Inszenierung einer solchen Wechselwirkung zwischen Akteur*in und Objekt findet sich in der Aufführung „Hermann – eine deutsche Biografie“, bei der ein alter Mann ein Spiegelei zubereitet. Die Figur des Hermann kann das Ei nicht selbst essen; der Akteur übernimmt diese Handlung und verleiht dem Objekt so eine neue Bedeutungsebene. In diesem Fall wird die Materialität des Objekts offengelegt und die Trennung zwischen der Darstellung und der realen Handlung sichtbar gemacht. Dies verdeutlicht, wie die Inszenierung von Objekten als „lebendig“ und gleichzeitig als „materiell“ das ästhetische Erlebnis des Publikums bereichern kann (Steinmann, 1989).

Ein weiteres Beispiel für die Inszenierung von Brüchen in der Illusion ist der Einsatz von Alltagsgegenständen, die von den Akteur*innen zunächst als lebendig dargestellt und später wieder als gewöhnliche Dinge verwendet werden. Ein Akteur könnte beispielsweise einen Schal zu einer Schlange machen, um ihn dann wieder als leblosen Schal um den Hals zu legen. Diese Art der Verfremdung kann als ein bewusst eingesetzter Effekt verstanden werden, der die Wahrnehmung des Publikums auf die Theaterillusion und die Bedeutung des Objekts hinweist.

In der Theorie des Objekttheaters wird der Akteur oft als Vermittler zwischen Objekt und Publikum betrachtet. Diese Sichtweise kann jedoch auch umgekehrt werden: Das Objekt selbst kann als Vermittler zwischen Akteurin und Publikum fungieren und die Interaktion zwischen den beiden Akteurinnen in der Aufführung bereichern. Diese Wechselwirkung zwischen den drei Elementen – Akteur*in, Objekt und Publikum – ist ein zentrales Merkmal des Objekttheaters und trägt zur besonderen Ästhetik dieser Theaterform bei (Kavrakova-Lorenz, 2000).

3. Pädagogische Perspektiven

3.1 Objekttheater mit Kindern und Jugendlichen

Die Kindheit ist eine Zeit des stetigen Wachstums und Lernens. Kinder wachsen, ihre Bewegungen werden geschickter und sie entwickeln ein besseres Gefühl für Koordination. Gleichzeitig machen sie kognitive Fortschritte: Sie lernen logisch zu denken, ihre Aufmerksamkeit zu fokussieren und ihr Gedächtnis auszubauen. Auch emotional und sozial tut sich viel. Sie beginnen, sich selbst besser zu verstehen, bauen Empathie auf und knüpfen erste Freundschaften. Sie finden ihren Platz in der Welt, während sie langsam lernen, was Werte, Normen und Regeln sind.

Die Adoleszenz hingegen ist eine turbulente Phase voller Veränderungen. Mit der Pubertät kommen Wachstumsschübe, hormonelle Umstellungen und körperliche Entwicklungen wie der Stimmbruch oder andere Veränderungen, die das Selbstbild oft herausfordern. Emotionen werden intensiver, und Jugendliche denken viel über sich selbst und ihre Rolle in der Welt nach. In dieser Zeit wird Unabhängigkeit immer wichtiger und Freundeskreise prägen ihre Identität. Gleichzeitig stehen sie vor neuen Herausforderungen, sei es in der Schule oder im Alltag. Trotz aller Unsicherheiten ist die Adoleszenz eine Phase voller Potenzial, in der wichtige Fähigkeiten und Werte geformt werden, die das ganze Leben begleiten.

Das Objekttheater eröffnet Kindern und Jugendlichen eine kreative Möglichkeit, sich auszudrücken, die besonders in der sensiblen Phase von Kindheit und Jugend von Vorteil ist. Durch den Einsatz von Alltagsgegenständen wird eine spielerische Auseinandersetzung ermöglicht, die Hemmschwellen abbaut und gleichzeitig Raum für eigene Kreativität und soziale Interaktion schafft.

Das Umdeuten von Alltagsgegenständen ist eine Fähigkeit, die Kinder und Jugendliche spielerisch von Natur aus besitzen. Im Objekttheater wird diese Fähigkeit gezielt gefördert und durch Übungen eingeführt. Diese offene Praxis regt nicht nur die Fantasie an, sondern fördert auch den Perspektivwechsel und die Reflexion über die eigene Umwelt. In Schulprojekten könnten beispielsweise Schüler*innen den Lebensweg eines Plastikteils inszenieren – von der Herstellung über die Nutzung bis hin zur Entsorgung. Solche Szenen regen nicht nur zum Nachdenken über Themen wie Nachhaltigkeit an, sondern eröffnen

auch neue Sichtweisen auf scheinbar vertraute Gewohnheiten (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., 2008).

Ebenfalls könnten Schüler*innen die Aufgabe bekommen, in den Ferien Objekte zu sammeln, die sie mit Erlebnissen dieser Zeit verbinden. Diese Objekte könnten eine Anregung sein, nach den Ferien von Erlebnissen zu erzählen und das Erlebte anschaulich und spannend für die Gruppe zu präsentieren oder gegebenenfalls auch weniger schöne Momente indirekt darzustellen.

Gerade in der Adoleszenz bietet das Objekttheater eine niederschwellige Alternative zur direkten Körperarbeit. Jugendliche können sich hinter einem Gegenstand „verstecken“, während sie dennoch kreativ und ausdrucksstark agieren. Dieses Vorgehen erleichtert es insbesondere schüchternen oder unsicheren Schüler*innen, ihre Ausdruckskraft zu entdecken, und Schüler*innen, die im Alltag eher forsch und wild sind, lernen, sich etwas zurückzunehmen.

Die Kinder und Jugendlichen kommunizieren mittels der Objekte und schaffen so einen gemeinsamen Ausdrucksraum. Objekte können für jeden Teilnehmenden etwas anderes ausdrücken, während sie gleichzeitig eine Botschaft vermitteln, die alle verstehen können. Auf diese Weise können mit der Hilfe der Bildsprache auch kulturelle und sprachliche Barrieren verringert werden (Studt, 2008).

Die Arbeit mit animierten Objekten fördert zudem die Kreativität und emotionale Entwicklung. Durch die „Beseelung“ (Reuter, 2008 S.16) von Gegenständen entstehen Beziehungen zwischen den Spielenden und den Objekten, aber auch zwischen den Kindern bzw. Jugendlichen untereinander. Die gemeinsame Arbeit an Szenen stärkt die Teamfähigkeit, während das Darstellen von Emotionen durch die Objekte, Empathie und Ausdruckskraft fördert. Dies ist besonders wertvoll für Jugendliche, da es hilft, Gefühle auszudrücken (Bürger, 1996).

Obwohl das Objekttheater viele Möglichkeiten des Ausdrucks bietet, stellt es auch Herausforderungen für die Kinder und Jugendlichen dar. Nicht alle Kinder und Jugendlichen fühlen sich in dieser offenen, improvisationsbetonten Form des Theaters wohl. Einige Kinder und Jugendliche bevorzugen klare Vorgaben wie zum Beispiel Texte oder feste Rollen, die ihnen Struktur und Sicherheit geben. Gerade für diese Kinder und Jugendlichen ist es wichtig, individuelle Anpassungen vorzunehmen, um ihre Bedürfnisse zu berücksichtigen. Lehrende und Theaterpädagog*innen sollten flexibel auf die

unterschiedlichen Präferenzen eingehen und bei Bedarf strukturierte Elemente in die Arbeit mit einfließen lassen. Zudem besteht ein Lernprozess für Kinder und Jugendliche darin, die symbolische Ebene der Objekte zu abstrahieren. Ebenfalls ist zu beachten, dass symbolische Bedeutung von Objekten häufig kulturell geprägt sind und es somit bei interkulturellen Gruppen zu Missverständnissen führen kann. Hierauf muss die theaterpädagogische Arbeit gezielt eingehen.

In einem Theaterprojekt mit Kindern und Jugendlichen kann das Arbeiten mit Objekten auch als Einstieg oder Teilübung eingesetzt werden, um Rollen eines Stücks zu erarbeiten und die Aufmerksamkeit auf zentrale Fragen des Theaters, etwa die Wirkung von Bewegung, Rhythmus und Interaktion zu lenken (Kaden, 2003).

3.2 Digitale Medien im Theater: Neue Ausdrucksformen für Kinder und Jugendliche

Für Kinder und Jugendliche ändern sich die Kommunikationsformen rasant. Digitale Kommunikationswege nehmen einen größeren Raum ein, und unser Alltag wird zunehmend von digitalen Medien geprägt. Smartphones, der ständige Zugang zum Internet und Plattformen wie Facebook, YouTube, Instagram oder TikTok beeinflussen die Wahrnehmung von Kindern und Jugendlichen und deren Kommunikation auf vielfältige Weise. Während neue Ausdrucks- und Kommunikationsformen entstehen, geraten andere, traditionellere Formen, wie das Schreiben von Briefen oder das gemeinsame Spielen tendenziell in den Hintergrund. Die Veränderungen in der Kommunikation und der Einfluss digitaler und sozialer Medien wirken sich auch auf das Theater aus und sollten daher bewusst reflektiert und integriert werden. Besonders für Kinder und Jugendliche, die mit sozialen Medien und digitalen Technologien aufwachsen, sind diese Plattformen ein selbstverständlicher Teil ihres Alltags und von besonderer Faszination geprägt.

Medien wie Licht, Klang und Video eröffnen in der Theaterarbeit neue kreative Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche. Sie können interaktiv eingesetzt werden, um die Bühnenhandlung mit der Nutzung von Medien und Objekten zu verbinden. Dies schafft spannende Schnittstellen zwischen traditionellem Theater und moderner Technologie (Kipphoff, 2008). Beispielsweise könnte mit einer Kamera oder einem Projektor beeindruckende Effekte erzielt werden. So werden die Objekte auf eine neue abstrakte

Weise zur Schau gestellt. In einem Stück könnte eine Szene in einem Wald spielen, und das Flimmern von Blättern im Wind würde live auf der Bühne gezeigt. Kinder können mit den projizierten Bildern interagieren, etwa so tun, als ob sie durch den Wald laufen. Digitale Medien können auch mit Licht und Schatten kombiniert werden. Kinder könnten Objekte, die mithilfe eines Projektors vergrößert auf die Bühne projizieren und durch Bewegung und Improvisation mit den Handlungen verbinden.

Der Einsatz digitaler Techniken macht es möglich, eine neue Ebene ins Theater zu bringen. Kinder erleben, wie Bilder, Geräusche und Licht ihre Geschichten bereichern und ihre Botschaften verstärken können. Gleichzeitig lernen sie, wie Technik und Theater Hand in Hand gehen, um ihre Kreativität auf spannende Weise auszudrücken.

3.3 Praktische Anwendung des Objekttheaters im schulischen Kontext

Das Objekttheater ist ein interessantes Mittel für den Unterricht in der Grundschule. Es lässt sich leicht an verschiedene Altersgruppen und Unterrichtsfächer anpassen. In Grundschulen ist es hervorragend geeignet, um Geschichten auf kreative Weise zu erzählen oder abstrakte Konzepte wie Emotionen anschaulich zu machen. Kinder können durch das Spiel mit Objekten eine tiefere Verbindung zu den behandelten Themen aufbauen. Dies funktioniert sehr gut bei Improvisationen mit Gegenständen. Ein Schuh kann etwa als Symbol für eine Reise genutzt werden, während ein alter Pullover einen Fluss darstellt. Solche Übungen regen freies Assoziieren an und ermutigen die Schüler*innen, Objekte intuitiv in den szenischen Prozess einzubinden.

Darüber hinaus können Objekte als Erzähler*innen oder Akteur*innen fungieren. Ein kaputter Handschuh könnte zum Beispiel die Geschichte eines verlorenen Gegenstands erzählen, dessen Reise durch verschiedene Kontexte von dem Schüler*innen inszeniert wird.

Das Objekttheater lässt sich auch leicht in thematische Projekte integrieren, die verschiedene Unterrichtsfächer berühren. Im Geschichtsunterricht können Schüler*innen historische Ereignisse anhand von Objekten inszenieren. Im Kunstunterricht könnten die ästhetischen Qualitäten von Materialität und Form untersucht werden. Im Deutschunterricht lassen sich literarische Motive mit Objekten visualisieren, um Inhalte anschaulicher und greifbarer zu machen.

Besonders geeignet ist das Objekttheater für fächerübergreifende Projekte, die aktuelle Themen wie Nachhaltigkeit, Konsum oder soziale Gerechtigkeit aufgreifen. So könnten Schüler*innen beispielsweise den Lebenszyklus eines weggeworfenen Plastikteils nachverfolgen und dessen „Geschichte“ kreativ auf der Bühne darstellen.

4. Praktische Anleitung zur Arbeit im Objekttheater

Das Objekttheater eröffnet faszinierende Möglichkeiten, alltägliche Dinge neu zu entdecken und kreativ in Szene zu setzen. Diese Anleitung bietet eine strukturierte Herangehensweise für die praktische Arbeit im Objekttheater, angefangen bei der Auswahl der Objekte über die Gestaltung des Spielraums bis hin zur Improvisation und Reflexion. Ziel ist es, durch gezielte Übungen und klare Prozesse eine tiefere Verbindung zwischen Spielenden, Objekt und Raum zu schaffen.

4.1 Phase 1: Auswahl der passenden Objekte

Die Vorbereitung eines Objekttheater-Workshops beginnt mit der entscheidenden Frage: Welche Objekte sind für die kreative Arbeit geeignet?

Unser Alltag ist geprägt von einer Vielzahl von Dingen – von Gebrauchsgegenständen über Schmuck bis hin zu scheinbar wertlosem Abfall. Wenn man diese Objekte mit einem aufmerksamen Blick betrachtet, offenbaren sie oft überraschende Potenziale. Doch wie wählt man ein Objekt aus, das sich für Theaterprojekte eignet?

Enno Podelhl nennt einige praktische Kriterien, die bei der Auswahl bedacht werden sollten, um einen unbeschwerten Umgang zu gewährleisten: Die Objekte sollten weder materiell noch ideell wertvoll sein, sie dürfen keine Gefahren bergen und sollten idealerweise ansprechend, raumgreifend oder in ihrer Banalität provozierend wirken. Podelhl beschreibt sie treffend als "beweglich, kommunikativ [...] irgendwie ansprechend „cool““ (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., 2008, S. 9). Besonders bei besonders schönen oder persönlichen Gegenständen ist Vorsicht geboten, da diese oft von zu vielen vorgeprägten Bedeutungen überladen sind und "sich [dadurch] vor lauter metaphorischer

Sattheit kaum noch vom Platz bewegen können" (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., 2008, S. 9).

Geeignete Objekte findet man häufig an ungewöhnlichen Orten wie Schrottplätzen, Flohmärkten, Containern oder bei Abbruchhäusern. Diese "Arsenale gelebten Lebens" (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., 2008, S. 9) bieten nicht nur kostengünstige Materialien, sondern auch Gegenstände, die durch ihre Geschichte und Patina das kreative Potenzial für die Bühne mitbringen. Solche Objekte, die ihre ursprüngliche Funktion verloren haben, laden zur kreativen Umdeutung ein. Der Prozess des Sammelns wird als "Finden" und nicht als "Suchen" bezeichnet, da keine festen Vorgaben existieren. Das absichtslose Finden erlaubt es den Teilnehmenden, sich von den unterschiedlichsten Objekten ansprechen zu lassen. Allerdings eignet sich nicht jedes gefundene Objekt für den Einsatz auf der Bühne. Dinge, die bereits eine klare, vorgeprägte Form oder Bedeutung haben, wie "Lieblingsdinge", können es erschweren, neue Interpretationen im Spiel zu entwickeln. (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., 2008)

Die interessantesten Objekte für das Objekttheater sind oft alltägliche Gegenstände wie Schüsseln, Seile oder Tücher. In ihrer scheinbaren Einfachheit bergen sie ein enormes Potenzial, die Vorstellungskraft anzuregen und neue Perspektiven zu eröffnen. Christian Carrignon beschreibt es entsprechend: "Das Fehlen einer Persönlichkeit des Objekts, das in Tausenden von Exemplaren reproduziert wird, macht aus ihm den geeigneten Gegenstand, der mit unseren individuellen Geschichten angefüllt werden kann" (Carrignon, 2000, S. 49). Die Transformation solcher Alltagsgegenstände in eine fiktive Welt ermöglicht es dem Publikum, vertraute Dinge auf neue Weise zu erleben. Carrignon betont jedoch die Bedeutung des Alltagsbezugs: Wenn Kinder etwa keine Erfahrung mit einer Kaffeemühle haben, verliert deren Verwandlung in eine Windmühle ihren humoristischen Reiz (ebd. 2000).

Deshalb sollten Objekte nicht nur aufgrund ihrer ästhetischen oder symbolischen Eigenschaften ausgewählt werden, sondern auch wegen ihrer Fähigkeit, Geschichten und Assoziationen zu tragen. Das macht sie zu einem zentralen Bestandteil theaterpädagogischer Projekte. Weitzner (2008) hat eine Kategorisierung von Objekten vorgeschlagen, die als Orientierung dienen kann:

- Gebrauchsgegenstände
- Fundstücke

- Naturgegenstände und Material
- gestaltete Objekte, Konstruktionen und Bühnenskulpturen
- der Mensch als Objekt im Sinne einer Kunstfigur,
- das Objekt als Person in Form von Puppen und Masken
- der Raum als Objekt.

Diese Kategorien zeigen die Vielfalt der Möglichkeiten auf und sind eine Grundlage, um die kreativen Potenziale der Objekte im Theater zu erschließen.

4.2 Phase 2: Der Spiel-Raum – Sichten und Entscheiden

Ein neues Theaterprojekt bringt stets eine eigene Atmosphäre mit sich – einen "Lebensraum", der von Brüchen und Widersprüchen geprägt ist (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., 2008). Die Gestaltung dieses Raums wird maßgeblich durch die ausgewählten Objekte beeinflusst.

In dieser Phase geht es darum, die gesammelten Objekte gezielt auszuwählen und sie in eine sinnvolle Beziehung zum Bühnenraum zu setzen. Dabei wird eine Balance zwischen Vielfalt und Einheitlichkeit angestrebt. Die Spannung zwischen den Objekten sollte jedoch erhalten bleiben, denn es sind oft die Kontraste und Brüche, die das theatrale Geschehen lebendig und dynamisch machen. Deshalb ist es wichtig, die Phasen des absichtslosen Sammelns und der formgebenden Auswahl klar voneinander zu trennen. Nur so erzielt man qualitativ hochwertige Ergebnisse. Diese Trennung erlaubt es, die jeweilige Aufgabe gezielt zu bearbeiten, ohne die kreative Offenheit des Prozesses zu gefährden. Im Theater folgt die Arbeit einem Prinzip der Balance: Gegensätze ergänzen sich und schaffen ein harmonisches Zusammenspiel, ohne dass eine Seite dominiert (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., 2008).

4.3 Phase 3: Improvisation und Beziehung zu den Objekten

Nach der Auswahl der Objekte beginnt die intensivere Auseinandersetzung mit ihnen. Die Gegenstände werden im Raum angeordnet, sodass die Spieler*innen sie frei erkunden können. Jede/r der Teilnehmer*innen wählt ein Objekt, zu dem eine persönliche Beziehung aufgebaut wird. In dieser ersten Phase der Begegnung bleibt die Interaktion absichtslos,

um den individuellen Zugang zu den Objekten zu fördern (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., 2008).

Im weiteren Verlauf wird das Ziel verfolgt, sich von vorgefertigten Erwartungen zu lösen. Spieler*innen experimentieren mit den Möglichkeiten des Objekts, indem sie es in verschiedenen Kontexten positionieren, seine Bewegungen erforschen und unterschiedliche Haltungen dazu einnehmen. Diese Übungen regen dazu an, die Objekte aus neuen Blickwinkeln zu betrachten und sie als aktive Partner*innen im kreativen Prozess wahrzunehmen (ebd.).

Um die Objekte effektiv zu nutzen, ist es unerlässlich, eine bestimmte Haltung zu entwickeln. Die Spieler*innen müssen neugierig und offen sein, um den Dingen eine neue Bedeutung zu geben. Das verlangt Geduld und die Bereitschaft, gewohnte Perspektiven zu verlassen. Wenn man das schaffst, kann man die ursprüngliche Funktion der Objekte überwinden und sie auf neue, kreative Weise nutzen.

Der respektvolle Umgang mit den Objekten spielt eine zentrale Rolle. Nur wenn den Dingen genügend Raum zur Entfaltung gegeben wird, können sie ihre eigene Geschichte erzählen und das Spiel bereichern. Dieser Dialog zwischen Spieler*in und Objekt führt zu überraschenden Erkenntnissen und eröffnet neue künstlerische Möglichkeiten (ebd.).

Übung: „Ein Ding mit einem Ding“ nach Ehrig, 2015

In der Mitte des Spielkreises liegen: ein Kissen, ein Stab, ein Stuhl, ein Tablett, ein Kleidungsstück.

- Mache ein Ding mit dem Ding (was auch immer du darunter verstehst, ohne es zu beschädigen).
- Wähle einen Gegenstand. Erfühle, ertaste ihn, höre auf das Ding und richte dabei deine Aufmerksamkeit auf den Fluss der Gedanken. Lass das Objekt sich selbst offenbaren.
- Finde einen Ort für das Ding und einen Ort für dich selbst in Bezug zu diesem Ding.

Mit der Aktion experimentieren:

Wenn du eine interessante Aktion gefunden hast, variiere sie und teste ihre Wirkung:

- Wiederhole die Aktion mehrfach.
- Finde einen Rhythmus.
- Variiere das Tempo.
- Betrachte den Gegenstand ernst, heiter, leicht oder traurig. Spiele so, dass das Ding in der Übertragung ernst, leicht, traurig usw. wirkt.
- Wie verändert sich die Aktion, wenn ein anderer Gegenstand benutzt wird? Ist sie dann noch möglich? Ergibt sich eine andere Wirkung?
- Ändere deine innere Emotion und damit die Beziehung zu diesem Ding. Oder einfacher: Ändere dein Verhältnis zu dem Ding (z. B. vom Freund zum Feind).

Verfeinerung:

Die Perspektive des Spielers – sein Blick – lenkt die Aufmerksamkeit der Zuschauer und führt ihre Augen. Probiere verschiedene Blickrichtungen und Sichtweisen:

- Fixiere das Ding wie ein Cowboy im Duell. Du bist stark, stärker – der Gewinner.
- Verhöre das Ding wie ein Kommissar. Sei streng, trickreich, eckig, weich, hart.
- Schau das Ding freundlich oder verliebt an, befreunde dich mit ihm wie mit einem Haustier, entwickle eine innere Zuneigung.

4.4 Phase 3: Arbeitsimpulse und Spielregeln

Arbeitsimpulse und Spielregeln strukturieren den kreativen Prozess und ermöglichen eine tiefere Auseinandersetzung mit den Objekten. Sie helfen den Spieler*innen dabei, neue Beziehungen zu den Dingen herzustellen und (deren symbolische Bedeutung zu erkunden und zu erweitern. Ein Beispiel für einen Arbeitsimpuls ist: „Bewege das Objekt so, als wäre

es ein Teil deines Körpers.“ Solche Übungen eröffnen neue Perspektiven auf die Objekte und vertiefen ihre narrative und emotionale Dimension (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., 2008).

Klare Spielregeln schaffen einen Rahmen, der kreatives Experimentieren erleichtert und gleichzeitig die Wahrnehmung schärft. Eine einfache Regel könnte lauten: „Jede Spielerin nimmt das Objekt auf eine andere Art auf - und legt es wieder hin“ (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., S. 11). Solche Vorgaben fördern nicht nur die bewusste Bewegung und Interaktion, sondern schärfen auch das Verständnis für die räumlichen Beziehungen zwischen den Objekten. Ziel ist es, die Spieler*innen von vertrauten Handlungsweisen und Bedeutungszuschreibungen zu lösen, um ungewohnte und überraschende Verbindungen zu den Dingen herzustellen. Spielimpulse sind dabei besonders wichtig, denn sie regen Bewegung und Interaktion an.

Eine spannende Aufgabe könnte zum Beispiel darin bestehen, ein Objekt möglichst lange eigenständig in Bewegung zu halten oder es gezielt in eine Ruhelage zu überführen. Freiwillige Einschränkungen wie „Die Hände dürfen nicht agieren“ (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., S. 12) fordern die Kreativität heraus, indem sie alternative Herangehensweisen fördern und neue Spielmöglichkeiten eröffnen. Ebenfalls schaffen die Spielregeln eine perfekte Balance zwischen freiem Experimentieren und bewusster Gestaltung. Sie ermutigen dazu, mit einer offenen Haltung auf das Unbekannte zuzugehen und durch intuitive Beschäftigung mit den Objekten neue Erfahrungen und Sichtweisen zu gewinnen. Die Improvisation ist ein Raum des kreativen Austauschs. Hier werden Grenzen überschritten und die eigene Wahrnehmung geschärft. Gleichzeitig eröffnen sich vielfältige poetische und symbolische Möglichkeiten, die das Potenzial der Objekte intensiv erforschen und künstlerisch nutzen (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg., 2008).

4.5 Phase 4: Objektimprovisation

Nachdem alle Teilnehmenden die Gelegenheit hatten, ein Objekt intensiv kennenzulernen, folgt im nächsten Schritt eine Phase, in der die Objekte miteinander in Kontakt treten. Um die Übersichtlichkeit zu wahren, wird zunächst mit zwei Objekten und zwei Spieler*innen gearbeitet, während die übrigen Teilnehmenden als Zuschauer*innen agieren. In kurzen Improvisationen begegnen sich die Objekte zum ersten Mal. Hierbei geht es primär um eine erste Interaktion und nicht um die detaillierte Ausarbeitung von Szenen (Lemke 2010).

Verschiedene Ausgangssituationen können den Einstieg in diese Begegnungen erleichtern. So kann beispielsweise ein Objekt bereits auf der Bühne positioniert sein, während das zweite hinzukommt. Alternativ können die Objekte die Bühne nacheinander betreten oder aus unterschiedlichen Richtungen zeitgleich erscheinen.

Die Grundprinzipien der Improvisation zwischen Objekten ähneln denjenigen einer typischen Improvisation zwischen Schauspieler*innen. Besonders zentral ist hierbei das Akzeptieren und Aufgreifen der Spielangebote der Partner*innen. Die Interaktion der Objekte eröffnet oft erst im Verlauf der Improvisation ihr volles szenisches Potenzial. Verschiedene Kombinationen von Objekten zu erproben, kann daher besonders bereichernd sein (ebd.).

Hilfreich zur Gestaltung dieser Improvisationen sind Fragen, die die Dynamik zwischen den Objekten fokussieren: Wie verhalten sich die Objekte bei ihrem ersten Zusammentreffen? Gibt es eine Art von Angst oder Unsicherheit? Entwickeln sie eine gegenseitige Sympathie? Kommt es zu einer körperlichen Annäherung, oder wird Abstand gewahrt? Strebt eines der Objekte mehr Nähe an als das andere? Können Konflikte entstehen, und wenn ja, in welcher Form? Wie endet die Begegnung der Objekte?

Diese Überlegungen dienen dazu, die Szenen zu strukturieren und Inspiration für weitere szenische Entwicklungen zu schaffen. Sie fördern zudem eine differenzierte Betrachtung der Interaktion und des szenischen Potenzials der eingebrachten Objekte.

4.6 Phase 5: Experimentieren mit Elementen und Materialien

Neben der szenischen Arbeit mit einzelnen Objekten bietet das Experimentieren mit Elementen und Materialien eine breite Palette an Möglichkeiten, die zwischen Bühnenbild, Installation und Performance angesiedelt sind. Der Begriff „Elemente“ verweist hier explizit auf natürliche Stoffe wie Wasser, Erde, Sand oder Wind, da deren Einsatz im szenischen Kontext ein spannendes Potenzial birgt. Dabei wird bewusst das Element Feuer aufgrund der damit verbundenen Sicherheitsrisiken und des hohen Gefahrenpotenzials ausgeschlossen (Lemke 2010).

Für die Arbeit mit diesen Elementen sind zusätzliche Hilfsmittel wie Schüsseln, Becher, Siebe oder Planen erforderlich. Je nach Erfahrung der Teilnehmenden kann die Aufgabe gestellt werden, in Kleingruppen eigenständig mit den Elementen und den bereitgestellten

Hilfsmitteln zu experimentieren. Dieses Vorgehen ermöglicht es den Teilnehmenden, kreative und oft überraschende Ergebnisse zu entwickeln.

Ebenso interessant ist die szenische Arbeit mit Materialien, die keine feste Form besitzen und sich stetig verändern können. Beispiele hierfür sind dünne Folien, Bänder aus Kassetten oder Bahnen von Klopapier. Diese Materialien zeichnen sich durch ihre Wandelbarkeit aus, was immer wieder neue und überraschende szenische Formen ermöglicht. Eine Herausforderung liegt jedoch in der begrenzten Wiederholbarkeit der so entstandenen Szenen, was jedoch durch die Einzigartigkeit jeder Präsentation ausgeglichen wird. Auch hier eignet sich die Arbeit in Kleingruppen besonders gut, da viele Materialien, wie beispielsweise eine große Plane, von mehreren Spieler*innen gleichzeitig bewegt werden müssen. Dies fördert zudem die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe (ebd.).

Eine mögliche Weiterentwicklung dieser Experimente ist die Verwendung von vorbereiteten Experimentierkisten, die jeweils eine Auswahl an Materialien und Gegenständen enthalten. Die Kleingruppen erhalten die Aufgabe, mit dem Inhalt ihrer Kiste eine kurze Szene zu erarbeiten, die anschließend präsentiert wird. Für fortgeschrittene Teilnehmende können zusätzlich Texte in den Kisten enthalten sein. Diese Texte können entweder als Inspirationsquelle dienen oder direkt in die Szene eingebunden werden – sei es als gesprochenes Wort oder als thematische Grundlage. (ebd.)

Durch diesen Ansatz wird die kreative Auseinandersetzung mit Elementen und Materialien gefördert und zugleich die Vielfalt an szenischen Ausdrucksmöglichkeiten erweitert. Dabei bietet jede Präsentation nicht nur die Gelegenheit, neue Ideen zu erproben, sondern auch, den eigenen Umgang mit der Materialität der Dinge weiterzuentwickeln.

4.7 Vertiefung und Präsentation: Der Weg zur finalen Inszenierung

Der nächste Schritt in der Arbeit mit den entwickelten Szenen besteht darin, Sequenzen auszuwählen, um sie weiter auszuarbeiten und zu präzisieren. Ziel ist es, diese Sequenzen nicht nur inhaltlich zu vertiefen, sondern sie auch gestalterisch so zu entwickeln, dass sie wiederholbar sind (Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Hrsg.). Sprache und Geräusche können hierbei eine zentrale Rolle spielen, da sie in Verbindung mit scheinbar lebendig wirkenden Objekten eine große Wirkung auf die Entstehung imaginärer Bilder entfalten können (Steinmann, 1989). Geräusche lassen sich dabei durch den Einsatz

unterschiedlicher Materialien und Gegenstände direkt auf der Bühne erzeugen, was eine zusätzliche kreative Dimension eröffnet.

Lemke 2010 beschreibt, dass die konkrete Gestaltung dieser Phase maßgeblich von den Zielen des Workshops, der Arbeitsgemeinschaft oder der Klasse abhängt. Dabei stellt sich nach ihr die Frage, ob eine Aufführung geplant ist, ob es sich lediglich um eine Werkschau handeln soll oder ob eine voll ausgearbeitete Theateraufführung das Ziel ist. In jedem Fall geht es in diesem Arbeitsschritt darum, die verschiedenen Sequenzen miteinander zu verbinden und gegebenenfalls mit weiteren Elementen wie Texten, Musik, Bildern oder Filmmaterial zu ergänzen.

Wenn eine Aufführung vorgesehen ist, muss auch der Aufführungsort in die Planung einbezogen werden. Für Theatergruppen, die sich während der Probenphase intensiv mit einem spezifischen Ort beschäftigt haben und diesen als zentrales Objekt in ihre Inszenierung integriert haben, stellt sich diese Frage in der Regel nicht. Allgemein zeigt sich jedoch, dass Objekttheater auf kleineren Bühnen oft besser wirkt, da sich die Objekte in großen Räumen leicht verlieren können. Zwar bietet auch die Arbeit mit raumfüllenden Objekten interessante Möglichkeiten, doch wird dies in der theaterpädagogischen Praxis aufgrund logistischer und finanzieller Einschränkungen selten realisiert.

Falls der Aufführungsraum dennoch zu groß ist, gibt es die Option, Foto- oder Filmaufnahmen auf die Rückwand des Bühnenraumes zu projizieren. So können kleine Objekte in vergrößerter Form dargestellt und deren Wirkung verstärkt werden. Unabhängig von der Frage der räumlichen Gegebenheiten bietet der Einsatz von Foto- und Filmaufnahmen vielfältige kreative Möglichkeiten, die jedoch an dieser Stelle nicht weiter ausgeführt werden, da sie den thematischen Rahmen sprengen würden.

Je nach Verlauf des kreativen Prozesses kann am Ende zwischen einer Werkschau und einer Aufführung entschieden werden. Werkschauen bieten oft den Vorteil, dass sie den Teilnehmenden den Leistungsdruck nehmen. Dennoch spricht vieles dafür, den Workshop oder das Projekt mit einer Form der Präsentation abzuschließen, da dies nicht nur ein bedeutendes Erlebnis für die Teilnehmenden darstellt, sondern sich in der Regel auch positiv auf das Gruppengefühl auswirkt.

4.8 Die Rolle der Theaterpädagog*in

Die/der Theaterpädagog*in im Objekttheater übernimmt eine unterstützende und begleitende Rolle im kreativen Prozess. Sie/er vermittelt den Teilnehmenden die nötigen Techniken, um mit Objekten zu arbeiten, und hilft ihnen, ihre eigenen Ideen in die theatrale Gestaltung einfließen zu lassen. Dabei geht es nicht nur um die technische Umsetzung, sondern auch um die Entwicklung eines kreativen Verständnisses für die Objekte und ihre Ausdrucksmöglichkeiten.

Ein wichtiger Aspekt der Arbeit der/des Theaterpädagog*in ist die Schaffung einer offenen und sicheren Atmosphäre, in der die Teilnehmenden ihre Ideen und Kreativität entfalten können. Sie/er fördert eine respektvolle Zusammenarbeit und sorgt dafür, dass sich jede:r Teilnehmende einbringen kann. Dabei ist es wesentlich, die Gruppendynamik zu beobachten und die Balance zwischen individueller Kreativität und gemeinschaftlichem Arbeiten zu unterstützen. Die/der Theaterpädagog*in ist darauf bedacht, allen Teilnehmenden Raum zu geben, ihre Ideen zu entwickeln, und bietet gezielte Impulse, die den kreativen Prozess anregen.

Darüber hinaus spielt die/der Theaterpädagog*in eine Rolle bei der Reflexion über die Arbeit. Sie/er regt die Teilnehmenden dazu an, ihre Ideen und deren Entwicklung zu hinterfragen und aus ihren Erfahrungen zu lernen. Dies geschieht häufig durch Feedback, Diskussionen und Fragen, die den kreativen Prozess weiter fördern und die Teilnehmenden dazu ermutigen, verschiedene Perspektiven zu entwickeln.

Am Ende des Projekts begleitet die/der Theaterpädagog*in die Präsentation oder Aufführung, sorgt aber vor allem auch dafür, dass die Teilnehmenden den kreativen Prozess reflektieren und ihre Erfahrungen im Zusammenhang mit der Arbeit mit Objekten einordnen können. Dabei geht es nicht nur um das Endergebnis, sondern auch um die persönliche Entwicklung der Teilnehmenden und das Lernen aus dem gesamten Prozess. Insgesamt ist die Rolle der/des Theaterpädagogin im Objekttheater die einer/ein unterstützender Begleiter*in, die/der den kreativen und künstlerischen Prozess der Teilnehmenden fördert, ohne dabei die eigene Bedeutung übermäßig hervorzuheben. Sie/er trägt dazu bei, dass die Teilnehmenden ihre eigenen künstlerischen Fähigkeiten entfalten und gleichzeitig die Bedeutung der Zusammenarbeit und der gegenseitigen Unterstützung in der Gruppe erkennen.

5. Beispiele von Objekttheater Inszenierungen

Im Schultheaterheft 21: Objekte des Friedrich Verlags, findet sich ein interessantes Beispiel für eine Inszenierung vom Ensemble Kaufmann & Co und stellt eine außergewöhnliche Interpretation von Shakespeares „Romeo und Julia“ dar.

Die Inszenierung „Romeo und Julia – Liebe und Tod in der Küche“ interpretiert Shakespeares Klassiker auf eine originelle und humorvolle Weise. Sie macht Küchenutensilien und Lebensmittel zu den Hauptakteur*innen der tragischen Liebesgeschichte. Anstelle von Schauspieler*innen übernehmen Salz- und Pfefferstreuer die Rollen von Romeo und Julia, während andere Lebensmittel wie Gurken, Tomaten und Würstchen die Mitglieder der verfeindeten Familien Capulet und Montague repräsentieren. Diese ungewöhnliche Herangehensweise kombiniert die klassische Handlung mit einer absurden, komödiantischen Darstellung, bleibt dabei jedoch der Tragik des Stücks treu.

Die Bühne ist dabei die Küche, in der zwei Schauspielerinnen als Köchinnen die Fäden in der Hand halten. Sie bewegen die Objekte und erwecken sie zum Leben, bleiben selbst aber im Hintergrund, sodass die Aufmerksamkeit ganz auf den Objekten liegt.

Durch einfache, aber ausdrucksstarke Aktionen wie das Zerquetschen von Tomaten oder das rhythmische Bewegen von Würstchen werden zentrale Konflikte und dramatische Höhepunkte visualisiert. „Romeo, die scharfe Chilischote, als Gurke getarnt, geht auf den schicksalhaften Maskenball im Haus Capulets – ein übergroßes Gurkenglas, in dem kurze Zeit später alle wichtigen Protagonisten in buntem Tanz geschwenkt werden. Das Durcheinander von Würstchen, Tomaten, Schaumküssen etc. in Gurkenwasser sieht schlicht unverdaulich aus und erfüllt damit auf derbe Weise dramaturgisch eine Funktion, denn das schlimme Ende dieser Veranstaltung ist ja allseits bekannt.“ (Meyer, 2015, S. 22).

Das Zusammenspiel von Spieler*in und Objekt wird bewusst thematisiert, indem die Inszenierung zeigt, wie einfachste Gegenstände komplexe Emotionen und Handlungsverläufe transportieren können. Julia z. B. streut mit einem Salzstreuer Kreise in die Luft. Das symbolisiert ihre jugendliche Naivität und die Reinheit ihrer Liebe. Gleichzeitig werden Erwartungen an den Stoff durchbrochen, da die bekannte Tragödie durch den absurden Kontext der Küche in eine ungewohnte und humorvolle Form gebracht wird. Die

Inszenierung verliert die Kernthemen von Liebe, Konflikt und Tod nicht aus den Augen und stellt die klassische Tragik in einem neuen, starken Licht dar. (Meyer, 2015).

Die Zuschauer*innen werden überrascht und zum Nachdenken angeregt. Sie lädt ein, den Klassiker neu zu erleben und gleichzeitig die Konventionen des Theaters zu hinterfragen. Das Objekttheater beweist, dass kreative Ansätze und die Verwendung alltäglicher Gegenstände neue Perspektiven auf bekannte Geschichten eröffnen. Die Inszenierung ist eine Mischung aus Humor, Poesie und Symbolik. Sie ist unterhaltsam und tiefgründig. Sie zeigt eindrucksvoll, dass große Geschichten auch im kleinen Küchenformat funktionieren (ebd.).



Abb. 9: Szene aus „Romeo und Julia – Liebe und Tod in der Küche“ Quelle: Meyer, Schultheater, Heft 21)

Eine weitere sehr spannende Inszenierung mit Objekten ist die Performance "Death is Certain" von Eva Meyer-Kellers. Dies ist eine bemerkenswerte Objekttheater-Inszenierung, die 2002 entwickelt wurde. In dieser 40-minütigen Vorstellung inszeniert die Künstlerin den "Tod" von 36 Kirschen auf präzise und symbolische Weise. Die Performance folgt einem systematischen Prozess, bei dem Meyer-Keller alltägliche Gegenstände in tödliche Werkzeuge verwandelt. Sie ordnet 36 Kirschen und verschiedene Küchenutensilien sowie Werkzeuge sauberlich auf einem Tisch an. Jede Kirsche wird dann individuell mit unterschiedlichen Methoden "getötet", wobei sie Techniken wie das Aufhängen einer Kirsche an einem Faden, das Fesseln mit Klebeband an einen Stein oder das Zerteilen mit Plastik-Haarklammern verwendet.

Die Künstlerin spielt mit kollektiven Erinnerungen an literarische und filmische Todesdarstellungen sowie realen Bildern von Krieg und Gewalt. Dabei führt sie die Zuschauer*innen in einen Raum, der gleichzeitig brutal, komisch und tief politisch ist. Durch ihren neutralen, beinahe funktionalen Gestus betont sie die Absurdität der Szenen und verwandelt das Alltägliche ins Unheimliche. Das Publikum wird mit einer Vielzahl von Emotionen und Gedanken konfrontiert. Die Zuschauer*innen projizieren eigene

Assoziationen auf die Kirschen, werden mit der Transformation des Harmlosen zum Brutalen konfrontiert und setzen sich mit Themen wie Verletzlichkeit, Leid und Vergänglichkeit auseinander. Die Performance regt nicht nur zum Nachdenken über Leben und Tod an, sondern auch über die Rolle des Publikums in der Kunst. Meyer-Kellers Intention ist es, Bedeutungsräume zu erweitern, gewöhnliche Objekte zu transformieren und neue Perspektiven auf das Alltägliche zu eröffnen. Dabei schafft sie eine einzigartige Verbindung zwischen Objekttheater, Performance und politischer Reflexion. (Reuter, 2007).



Abb.10.: Bilder von "Death is Certain" von Eva Meyer-Kellers (Reuter, 2007)

6. Das Objekttheater: Chancen und Visionen für die Zukunft

Das Objekttheater hat sich in den letzten Jahrzehnten von einer experimentellen Kunstform zu einem festen Bestandteil moderner Theaterpraktiken entwickelt. Es eröffnet vielfältige Perspektiven und kann tiefgreifende emotionale sowie soziale Prozesse anstoßen.

6.1 Erweiterung durch digitale und virtuelle Dimensionen

Die Zukunft des Objekttheaters liegt in der Integration digitaler Medien und virtueller Objekte. Bereits heute experimentieren einige Theater mit Virtual Reality (VR), um Objekte auf innovative Weise in Aufführungen einzubinden. Diese Technologien verwischen die Grenzen zwischen realen und digitalen Welten und lassen das Publikum in mitreißende Erlebnisse eintauchen. Ein herausragendes Beispiel hierfür ist das Projekt „VREEDOM“

des renommierten Instituts für theatrale Zukunftsforschung im Tübinger Zimmertheater. In dieser Produktion betritt das Publikum virtuelle Bühnenwelten, ausgestattet mit VR-Headsets. Die Zuschauerinnen können beispielsweise einen Dialog zwischen realen Schauspielerinnen und virtuellen Charakteren erleben, die durch Motion-Capture-Technologie animiert werden. Dabei verschmelzen physische Requisiten mit digitalen Projektionen, etwa wenn ein einfacher Stuhl sich im digitalen Raum in einen fliegenden Teppich verwandelt, der die Geschichte auf neue Ebenen hebt (Zimmertheater Tübingen, n.d.).



Abb.11 : Personen mit VR-Brillen im Tübinger Zimmertheater (Zimmertheater Tübingen, n.d.).

6.1 Förderung von Umweltbewusstsein und Nachhaltigkeit

Das Objekttheater ist eine wunderbare Möglichkeit, um Themen wie Nachhaltigkeit und Recycling auf spannende Weise zu vermitteln. Aus alten oder weggeworfenen Materialien werden kreative Werkzeuge, die Theaterpädagog*innen dazu einladen, künstlerische Prozesse anzustoßen und die Bedeutung eines bewussten Umgangs mit Ressourcen erlebbar zu machen. Die Teilnehmer*innen können beispielsweise alte Kleidungsstücke von zu Hause mitbringen, die dann gemeinsam als Bühnenbild umgestaltet werden. Diese Kleidung kann genutzt werden, um verschiedene Szenerien zu formen, wie Berge, Flüsse oder Stadtlandschaften, die während der Aufführung dynamisch verändert werden. Auf diesem Weg eröffnet sich den Teilnehmerinnen eine neue Perspektive auf Konsum und Nachhaltigkeit. Im Anschluss an das Projekt könnte ein Flohmarkt stattfinden, auf dem die Kleidungsstücke und Materialien eine zweite Chance erhalten, weiter genutzt zu werden. Der Flohmarkt wäre eine wunderbare Möglichkeit, die Botschaften des Stücks praktisch

fortzuführen und den Teilnehmer*innen die Gelegenheit zu geben, mit dem Publikum ins Gespräch zu kommen.

6.2 Kontinuierliche Entwicklung - Austausch und Vernetzung

Das "Theater der Dinge" ist das internationale Festival für zeitgenössisches Figuren- und Objekttheater in Berlin, das jedes Jahr im Herbst stattfindet. Es ist ein wichtiger Treffpunkt für aktuelle Entwicklungen des Genres und präsentiert Inszenierungen, Installationen und Ausstellungen mit besonderer ästhetischer Qualität und inhaltlicher Relevanz.

Ein zentrales Element des Festivals 2024 war die performative Ausstellung "Geisterhaus", die in Zusammenarbeit mit Berliner Künstler*innen entwickelt wurde und an der Schnittstelle zwischen darstellender und bildender Kunst angesiedelt ist. Das Festival lädt dazu ein, die Grenzen zwischen Realität und Fantasie zu erkunden. Es bietet ein vielfältiges Programm, das sowohl künstlerisch Interessierte als auch Fachpublikum anspricht. (Theater der Dinge, n.d.)

In einer globalisierten Welt entstehen neue Formen des Objekttheaters, die nationale und kulturelle Grenzen überwinden. Die Vernetzung von Theatergruppen und Künstler*innen weltweit ermöglicht einen regen Austausch von Ideen, Methoden und Praktiken. Veranstaltungen wie der 24. UNIMA-Kongress in Chuncheon, Südkorea, sind bedeutende Plattformen für internationalen Austausch und die Weiterentwicklung des Puppen- und Objekttheaters. (UNIMA, n.d.)

Fazit

Das Objekttheater eröffnet eine spannende Welt, in der Alltagsgegenstände aus ihrem gewohnten Umfeld herausgenommen und zu eigenständigen Akteur*innen gemacht werden. Diese Kunstform bietet viele Möglichkeiten, sowohl in künstlerischen als auch in pädagogischen Kontexten, neue Perspektiven zu entdecken und Kreativität zu fördern.

Besonders in der Theaterpädagogik erweist sich das Objekttheater als wertvolles Werkzeug. Es hilft den Teilnehmer*innen, ihre Fantasie zu entfalten, soziale Kompetenzen zu stärken und nonverbal zu kommunizieren. Außerdem können sie Hemmschwellen abbauen und kulturelle sowie sprachliche Barrieren überwinden.

Das Besondere am Objekttheater ist, dass die Objekte nicht nur als Requisiten fungieren, sondern gleichwertige Partner im Spiel werden. Diese Gleichwertigkeit fördert eine Art von kreativer Zusammenarbeit, in der die ästhetischen Mittel auf Augenhöhe agieren. Das führt dazu, dass die Teilnehmer*innen nicht nur ihre Fantasie entfalten, sondern auch eine tiefere Verbindung zu den Objekten und ihrer Umgebung aufbauen können.

Im Objekttheater wird der Fokus auf die Dinge gelegt, die auf der Bühne belebt werden und die Rolle der Schauspieler*innen übernehmen. Diese Herangehensweise ermöglicht es, die Eigenheiten und Bewegungsmöglichkeiten eines Gegenstandes zu erkunden und ihn in einen Dialog mit den handelnden Subjekten zu bringen

Die theoretische Analyse des Objekttheaters zeigt, dass es tief in kulturellen Traditionen verwurzelt ist und gleichzeitig durch moderne Entwicklungen neue Ausdrucksformen findet. Bewegungen wie das Bauhaus oder Künstlerpersönlichkeiten wie Gyula Molnár haben es geprägt.

In einer Zeit, in der visuelle Reize allgegenwärtig sind, bietet das Objekttheater eine spannende Möglichkeit, die sich ganz auf die Dinge des Alltags fokussiert. Es lädt dazu ein, sich intensiver mit den Objekten auseinanderzusetzen und deren Bedeutung neu zu entdecken.

Natürlich gibt es auch Herausforderungen. Das Objekttheater verlangt einen gewissen Mut zur Fantasie und Abstraktion, was nicht immer einfach ist. Besonders bei

improvisationsbasierten Arbeiten kann es für einige Teilnehmer*innen schwierig sein, da oft wenig Struktur vorhanden ist. Hier ist es wichtig, flexibel zu sein und ein gutes Gespür für die Gruppe zu entwickeln.

Insgesamt zeigt das Objekttheater, dass es weit über den künstlerischen Bereich hinausgeht. Es schärft unsere Wahrnehmung für das Alltägliche und regt dazu an, selbst in scheinbar banalen Dingen Geschichten und Bedeutungen zu finden. Diese Form des Theaters fördert nicht nur die Kreativität, sondern auch das Bewusstsein für sich selbst und andere.

Die Zukunftsaussichten des Objekttheaters, insbesondere in Verbindung mit digitalen Medien, verdeutlichen seine Relevanz als lebendige Kunstform.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Objekttheater nicht nur eine interessante Ausdrucksform ist, sondern auch einen wichtigen Beitrag zur kulturellen Bildung leistet. Es lädt uns ein, alltägliche Dinge neu zu betrachten und unsere Umwelt bewusster wahrzunehmen.

Die intensive Auseinandersetzung mit dem Objekttheater hat meinen Blick auf die Dinge des Alltags verändert. Ich ertappe mich nun öfter dabei, wie ich Gegenständen eine eigene Geschichte zuschreibe oder darüber nachdenke, welche Rollen sie in einem Theaterstück übernehmen könnten. Es fasziniert mich, wie wenig es braucht, um aus einem simplen Objekt eine ganze Welt entstehen zu lassen – sei es durch Bewegung, Licht oder eine kleine Veränderung im Blickwinkel.

Besonders spannend finde ich das Potenzial des Objekttheaters für die pädagogische Arbeit. Ich kann mir gut vorstellen, diese Methoden in Zukunft in kreativen oder sozialen Kontexten einzusetzen, sei es in Schulprojekten, Workshops oder anderen interaktiven Formaten. Die spielerische Herangehensweise bietet so viele Möglichkeiten, Menschen in ihrer Ausdrucksfähigkeit zu unterstützen und neue Perspektiven zu eröffnen.

Auch persönlich nehme ich viel aus dieser Beschäftigung mit: Es ist eine Einladung, genauer hinzusehen, offener zu werden für die Geschichten, die uns umgeben – und vielleicht ein bisschen mehr Magie im Alltäglichen zu entdecken.

„Man sieht oft etwas hundert Mal, tausend Mal, ehe man es zum ersten Mal wirklich sieht.“ – Christian Morgenstern (Poincaré, 1913, S. 45)

Quellenverzeichnis

Bücher und Sammelbände

Bundesverband Darstellendes Spiel e. V. (Ed.). (2008). *Objekte. Figuren: Fokus Schultheater 07 – Zeitschrift für Theater und ästhetische Bildung*. Edition Körber-Stiftung.

Bürger, S. (1996). „Ein Sommernachtstraum“ - Objekttheater als Experiment am Landestheater Tübingen. Pforzheim

Carrignon, C. (2000). Eine kleine Geschichte des Objekttheaters. In S. Brendenel (Ed.), *Animation fremder Körper. Über Puppen-, Figuren- und Objekttheater*. Arbeitsbuch (pp. 49–53). Theater der Zeit.

Droste, M. (2002). *Bauhaus, 1919–1933*. Köln: Taschen

Eruli, B. (2000). Träger unbekannten Lebens. In *Animation fremder Körper*. Arbeitsbuch „Theater der Zeit“. Berlin: Theater der Zeit

Hess, T. B. (1979). *Claes Oldenburg*. New York: Museum of Modern Art.

Kaden, O. (2003). Objekttheater. In G. Koch & M. Streisand (Hrsg.), *Wörterbuch der Theaterpädagogik*. Uckerland: Theaterwerkstatt

Molnár, G. (2011). *Objekttheater: Aufzeichnungen, Zitate, Übungen*. Berlin: Theater der Zeit

Plassard, D. (1992). *Der Schauspieler als Abbild: Figuren des künstlichen Menschen im historischen Avantgarde-Theater*. Lausanne: L'Age d'Homme

Steinmann, P. K. (1989). Figurentheater – Totales Theater. In M. Wegner (Hrsg.), *Die Spiele der Puppe. Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert*

Wagner, Otmar: Objekt und Theater/ „Objekt-Theater“, in: Reuter, David (Hg.): *Emballage – die Sprache des Objekts. Performance, Theater, Film/ Installation, Objektkunst*, Frankfurt (Main) 2003

Artikel in Fachzeitschriften

Brown, B. (2001). Thing theory. In B. Brown (Ed.), *Critical Inquiry*, 28(1), 1-22. University of Chicago Press.

Carrignon, C. (1996). *Programmheft zur 11. Internationalen Festwoche des Figurentheaters*. Stuttgart.

Ehrig, A. (2015). Wahrnehmen, Gestalten, Spiel. *Schultheater*, 21, Friedrich Verlag.

Meyer, A. (2015). Wahrnehmen, Gestalten, Spiel (*Schultheater*, Heft 21). Friedrich Verlag

Jurkowski, H. (1983). Transcodification of the sign systems of puppetry. *Semiotica*, 47(1)

Kavrakova-Lorenz, K. (2000). Das Theaterspiel der Dinge. Vom Animationsprozess. In *Theater der Zeit* (Hrsg.), *Animation fremder Körper. Über das Puppen-, Figuren- und Objekttheater*. Berlin: Theater der Zeit.

Kipphoff, K. (2008). Fachforum 2. Ein Theater der Möglichkeiten. In Bundesverband Darstellendes Spiel e. V. (Hrsg.), *Objekte. Figuren: Fokus Schultheater 07 – Zeitschrift für Theater und ästhetische Bildung*. Hamburg: Edition Körber-Stiftung

Knoedgen, W. (1990). *Das Unmögliche Theater. Zur Phänomenologie des Figurentheaters*. Stuttgart: Reclam.

Reuter, D.: Vom Objekttheater zur Kunst in Aktion. In: Bundesverband Darstellendes Spiel e.V. (Hg.): *Objekte. Figuren (Fokus Schultheater)*. Hamburg

Schmidt, M. (2008). Fachforum 2. Ein Theater der Möglichkeiten. In Bundesverband Darstellendes Spiel e. V. (Hrsg.), *Objekte. Figuren: Fokus Schultheater 07 – Zeitschrift für Theater und ästhetische Bildung*. Hamburg: Edition Körber-Stiftung

Studt, A. (2008). Vom Objekt zum Subjekt und zurück – die unentdeckten Potentiale des Objekttheaters. In Bundesverband Darstellendes Spiel e. V. (Hrsg.), *Objekte. Figuren: Fokus Schultheater 07 – Zeitschrift für Theater und ästhetische Bildung*. Hamburg: Edition Körber-Stiftung

Weitzner, R. (2008). Objekttheater – Grundlagen und Praxis. *Journal of Performing Arts*

Onlinequellen

Deutsches Archiv für Theaterpädagogik (DATP). (2023). Objekttheater – Definition und Anwendung. Abgerufen am 03. Dezember 2024

Dramaka. (2023). Die Magie der Dinge: Objekttheater. Einführung und Beispiele. Abgerufen am 03. Dezember 2024

Fidena. (n.d.). Objekttheater und seine Möglichkeiten. https://www.fidena.de/publish/viewfull.cfm?objectid=b56603fe_b803_3682_f2534cb0465a9e75 Abgerufen am 03. Dezember 2024

Höpflinger, L. S. (2023, 25. Oktober). Puppets for Future: Nachhaltigkeit und junges Publikum – eine künstlerische Reaktion. Abgerufen am 30. Dezember 2024, von <https://theaterderdinge.com>

Kimko. (2018, Juli 13). Ein Objekt zum Leben erwecken. Wordpress. Abgerufen am 3. Januar 2025, von <https://kimkobloggt.wordpress.com/2018/07/13/ein-objekt-zum-leben-erwecken/>

Kubi-online. (n.d.). Schule und Theater. Abgerufen am 28. Dezember 2024, von <https://www.kubi-online.de/artikel/schule-theater>

Lemke, L. (2010). Unterwegs zwischen Abstraktion und Identifikation: Objekttheater und Theaterpädagogik (Unveröffentlichte Hausarbeit). TP10-1.

Materialtheater. (2011). Figuren- und Objekttheaterfestival. Abgerufen am 30. Dezember 2024, von <https://materialtheater.de/2011/figuren-und-objekttheaterfestival/>

Mummenschanz. (n.d.). Geschichte. Abgerufen am 2. Januar 2025, von <https://www.mummenschanz.com/de/history/>

Poincaré, H. (1913). Der Kopf ist rund, damit das Denken die Richtung ändern kann. In [aphorismen.de](https://www.aphorismen.de). Abgerufen am 2. Januar 2025, von <https://www.aphorismen.de/zitat/6659>

Puppentheatertage. (n.d.). Alles über Puppen: Puppenarten. Abgerufen am 3. Januar 2025, von <https://www.puppentheatertage.at/de/alles-ueber-puppen/puppenarten.html>

Schaubude Berlin. (n.d.). Unser Ansatz – Schaubude Berlin. Abgerufen am 30. Dezember 2024, von <https://schaubude.berlin>

Simon. (2024, November 11). Ubu Roi by Alfred Jarry (1896). Books & Boots. Abgerufen am 28. Dezember 2024, von <https://astrofella.wordpress.com/2024/11/11/ubu-roi-alfred-jarry/>

Theater der Dinge. (n.d.). Theater der Dinge – Das Festival. Abgerufen am 30. Dezember 2024, von <https://theaterderdinge.com>

Theater der Zeit. (n.d.). Peter Ketturkat. Theater der Zeit. Abgerufen am 28. Dezember 2024, von <https://tdz.de/person/3abecd58-e865-40ed-a33b-35656591a913>

UNIMA. (n.d.). Congress 2025 – Chuncheon, Korea. Abgerufen am 30. Dezember 2024

Zimmertheater Tübingen. (n.d.). VREEDOM | Institut für theatrale Zukunftsforschung im Tübinger Zimmertheater. Abgerufen am 30. Dezember 2024, von <https://www.zimmertheater-tuebingen.de>

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Fresko-Magazin. (n.d.). Let's Schlemmer. Fresko-Magazin. Abgerufen am 28. Dezember 2024, von <https://www.fresko-magazin.de/lets-schlemmer/>

Abb. 2: Ketturkat, R. (n.d.). Deutsch - Zweite Seite. Ketturkat. Abgerufen am 28. Dezember 2024, von <http://www.ketturkat.com/sites/deutsch-2.htm>

Abb. 3: Szenenbild aus dem Figuren- und Objekttheaterfestival (Materialtheater, 2011)

Abb.5: Museum of Modern Art. (n.d.). [Untitled image]. Abgerufen am 09. Januar 2025 von <https://www.moma.org/slideshows/14/228->

Abb. 6: Meyer, A. (2015). Wahrnehmen, Gestalten, Spiel (Schultheater, Heft 21). Friedrich Verlag

Abb. 9: Reuter, D. (2007). Vom Objekttheater zur Kunst in Aktion. In Objekte. Figuren. Fokus Schultheater 07 (S. 14-23). Hamburg: Bundesverband Darstellendes Spiel e.V., Körper Stiftung.

Abb.10: Klonk, E. M. (n.d.). Death is certain [Artwork]. Abgerufen am 03. Januar 2025 von <https://evamk.de/en/works/death-is-certain->

Abb.11: Zimmertheater Tübingen. (n.d.). VREEDOM | Institut für theatrale Zukunftsforschung im Tübinger Zimmertheater. Abgerufen am 30. Dezember 2024, von <https://www.zimmertheater-tuebingen.de>

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe; die aus fremden Quellen direkt und indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Für die Erstellung dieser Arbeit wurden sowohl traditionelle Recherchemethoden als auch moderne Technologien eingesetzt. Neben der Auseinandersetzung mit Fachliteratur, künstlerischen Quellen und praktischen Beispielen diente Künstliche Intelligenz (KI) als unterstützendes Werkzeug zur Ideenfindung und inhaltlichen Strukturierung. Die KI wurde genutzt, um Inspirationen zu liefern und die Organisation der Inhalte zu erleichtern. Die Verantwortung für die inhaltliche Prüfung, Einordnung, kritische Reflexion und Interpretation der Ergebnisse liegt jedoch vollständig bei der Autorin. Sämtliche Inhalte, die durch die KI bereitgestellt wurden, wurden sorgfältig überprüft und mit den Erkenntnissen aus der traditionellen Literatur- und Quellenrecherche abgeglichen. Diese Arbeitsweise verbindet bewährte wissenschaftliche Methoden mit innovativen Technologien, ohne dabei die eigenständige wissenschaftliche Auseinandersetzung und Reflexion zu ersetzen.

Mainz, 07.01.25