

larnvith (Arbeitstitel) - Konzept

Gefördert von der EU - GD Bildung und Kultur -
im Programm "Jeunesse en Action"

Regie: Maija Linturi

Spiel: Mariela Canzler, Perrine Ferrafiat, Lena Kießling

Ausstattung: Perrine Ferrafiat, Lena Kießling

Gestaltung Werbematerial & Szenographische Beratung: Vitalija Samuilova

Klangchoreographie: Cécile Thévenot

Dauer: ca. 60 Minuten

Für Menschen ab 10 Jahren

Zum Inhalt:

Mias Mutter hat Krebs. Zur Behandlung muss sie in eine weit von der Stadt entfernte Spezialklinik. Der Entschluss des Vaters, in die Nähe der Klinik zu ziehen, führt zur Entwurzelung der achtjährigen Miia. Noch bevor sie in der naturnahen Idylle des neuen Dorfes Fuß fassen und andere Kinder kennenlernen kann verschlimmert sich der Zustand der Mutter. Mias Vater weicht, von Trauer gelähmt, nicht mehr von der Seite der Mutter. Miia hingegen wird nicht zu ihr vorgelassen. Alleingelassen und überfordert flieht sie in den ans Dorf angrenzenden Wald, in dem sie sich eine neue Realität erschafft. Das Leblose erwacht zum Leben, liebevoll wird Miia in ihrer neuen Welt aufgenommen. Aus Bäumen, Ästen und Steinen werden Freunde und Vertraute. Doch das Glück hält nicht lange an, auch hier im Wald wird Miia von Angst und Einsamkeit eingeholt. Es sind nicht länger nur gutmütige Wesen, denen sie begegnet, und unvermittelt findet sie sich im Kampf um ihre Mutter wieder, an den Grenzen der Wirklichkeit, zwischen Leben und Tod.

Aktualität

Imagination und Vorstellungskraft, fantastische Gestalten und Geschehnisse werden in unserer wissenschaftlich-wirtschaftlich - geprägten europäischen Gesellschaft ignoriert oder belächelt. Angst, Einsamkeit und Trauer sind Tabuthemen. Sie werden als etwas Unangenehmes, manchmal auch Krankhaftes angesehen. Sie werden verdrängt, gemieden, verleugnet. Es gibt keinen Raum und keine Zeit für diese Negativemotionen. Besonders im Umgang mit Kindern erweist sich das als Problem. Kinder sollen "geschützt" werden, Kinder "bilden sich das bloß ein", Kinder "verstehen das nicht", Kindern sind "zu jung dafür". Kinder gehen mit diesen Themen anders um als Erwachsene, dennoch können unterdrückte Gefühle und Alleingelassensein mit sich selbst ebenso verheerende Körper und Geist belastende Folgen haben wie bei diesen.

Die Personifikation des Todes als "Sensemann", "Gevatter Tod" oä., die einst in Märchen, Sagen und Folklore als gruselige aber auch sichere da menschenähnliche Grundlage für die Vorstellung vom Tod galt, wird vom Volksmund nicht mehr propagiert. An Stelle des "Lebenslicht ausblasens" traditioneller Geschichten sind nun eine Vielzahl differenzierterer und grausamerer Todesarten getreten. Es gibt nicht mehr "den Tod" in der schwarzen Kutte. Jeder kann sich sein eigenes Todesbild machen, und besonders Kinder verfügen diesbezüglich über ein schier unausschöpfliches Kontingent an Vorstellungskraft.

Miia findet sich in der Realität nicht mehr zurecht und flieht deshalb in ihre eigene Welt. Diese Welt erschafft sie sich im Wald, in dem sie sich eine lange Zeit, tagsüber und auch des nachts, allein aufhält. Sie projiziert ihre Sehnsüchte nach der Mutter, nach Geborgenheit und Kommunikation, auf die Dinge, die sie umgeben, und ist kurzzeitig scheinbar glücklich. Letztendlich kann sie sich aber auch der negativen Gefühle, die in ihr toben, nicht erwehren, und der Wald wird zur Gefahr für sie. Instinktiv begreift sie die Krankheit der Mutter und den möglichen Tod als etwas in der Natur liegendes und erschafft sich ein Abenteuer, das, wenn auch lebensgefährlich, zu ihrer persönlichen Verarbeitung der Ängste wird.

Für das Ensemble und das Publikum stellt die Inszenierung eine Auseinandersetzung mit der Natürlichkeit des Lebens und des Todes dar, mit der Handhabung der Emotionen, sowie mit der unerschöpflichen Fantasie,

Neugierde und Lebensfreude der Kindheit.

Das Ensemble erforscht die Todesmythologien der eigenen Kulturen und verwebt die Geschichte Miias mit der Sagenwelt des Iarnvith, des bereits in der Edda erwähnten Eisenwaldes, der einst, sich von Norddeutschland bis Süddänemark erstreckend, die Grenze zwischen der Welt der Menschen und der Anderwelt markierte.

Wie wird die uns umgebende Welt von einem achtjährigen Mädchen wahrgenommen und bewertet? Was ist der Tod? Sind die sich ereignenden Geschehnisse das Ergebnis einer blühenden Vorstellungskraft, oder aber eine andere Wahrheit, die wir meist bloß nicht sehen können?

Konzeption & Gestaltung

Das Ensemble wird die Geschichte Miias mithilfe der Mittel des Figuren-, Objekt- und Bildertheaters für ein Publikum ab 8 Jahren erzählen. Als Identifikationsfigur dient eine realistisch-plastisch gestaltete Tischfigur, Miia. Die Welt und die Gestalten, die Miia sich erschafft, werden mithilfe von Naturmaterialien dargestellt. Äste, Steine und Laub sind frei beweglich, zusammensetz- und auseinandernehmbar. Sie befinden sich in ständiger Transformation zu verschiedenen Geschöpfen. Sie interagieren mit Miia und "sprechen" mit ihr in einer eigenen Sprache, die durch Melodie und Sprachduktus verständlich wird, nicht jedoch durch erkennbare Worte. Diese Waldwesencollagen erlauben dem jungen Publikum, frei zu assoziieren, und lassen viel Raum für die Fantasie jedes einzelnen Zuschauers. Weiterhin werden sie vom Ensemble genutzt, um den Stachel der absoluten Ernsthaftigkeit und Trauer aus der Geschichte zu ziehen, um Komik einfließen und positive Geschehnisse zu fokussieren. Mit zunehmender Entwicklung des Geschehens verbinden sich Körperteile der Spielerinnen (Arme, Beine, Haare, etc.) mit den Waldmaterialien zu einer übergroßen mutterähnlichen Figur, die immer mächtiger wird, je schlechter es Miias Mutter in der Realität geht. Abgesehen von dieser abstrakten Mutter-Collage werden weder die Mutter noch der Vater in der Inszenierung zu sehen sein, um durch Abwesenheit ihre Wichtigkeit für Miia zu erhöhen. Miias Innenleben spiegelt sich in den Geschöpfen um sie herum wider, die Realität außerhalb des Waldes findet sich im Abenteuer, das sie bestehen muss. Die Inszenierung spielt mit diesen Grenzen der Wirklichkeit, zwischen Magie und Tragik, Greifbarem und Illusionärem.

Der Bühnenraum wird, bis auf die oben genannten Elemente, leer gehalten. Spielorte und Handlungsräume eröffnen und erklären sich durch den Einsatz von Licht als Gestaltungsmittel und den Spielelementen. Töne, Melodien und Rhythmen werden live im Spiel durch die Nutzung der vorhandenen Naturmaterialien und den Stimmen der Spielerinnen hergestellt.

Zusätzlich zu den Aufführungen wird das Ensemble ein Booklet über die Todesmythen ihrer Herkunftsländer anfertigen und interessierten Lehrern und Gruppenleitern als theaterpädagogischen Zusatz bzw. Hintergrundinformation anbieten. Weiterhin werden Workshops zum Themenkomplex Wald / Tod / Mythen stattfinden.

Das Ensemble

Quoiwasmitä gründete sich 2009, im europäischen Jahr der Kreativität und Innovation, aus vier jungen Figurenspielerinnen dreier europäischer Nationen - Deutschland, Finnland und Frankreich -, die am Anfang ihrer Berufslaufbahn stehen. Sie teilen den künstlerischen Ansatz des Dialogs zwischen Inszenierung und Publikum, des Verhandeln sozialkritischer und politischer Inhalte, und führen dies auf Basis des Spiels mit Realitätsverschiebungen, Belebung des Unbelebten, des Aufbaus des Schönen und Träumerischen und des tiefen Falls danach aus. Vertraut mit den Figurentheaterformen der Puppe, des Objekts und der Materialien sind sie nun besonders interessiert an der Mischung dieser Elemente mit dem menschlichen Körper und des Ausdrucks, der dadurch entsteht. Weiterhin interessieren sie die Möglichkeiten der Sprachen und Kulturen: Keine der vier Künstlerinnen spricht die Sprache der anderen, Verständigungssprache ist Englisch. Dem Experiment der Sprachverwirrung, den Möglichkeiten der unterschiedlichen Sprachmelodien und -rhythmen sowie der grundsätzlichen kulturellen Diversität wird im Ensemblenamen "QuoiWasMitä", dem Fragewort "Was?" in der jeweiligen Sprache, ein ironisches Denkmal gesetzt.

Quoiwasmitä begreift sich als offenes Ensemble das auf der Suche nach neuen künstlerischen Ausdrucksformen und -möglichkeiten sowohl am Zusammenschluss mit weiteren Figurenspielern als auch an Zusammenarbeiten mit Schauspielern / bildenden Künstlern / Musikern / Tänzern / Performern / Regisseuren / Ensembles unterschiedlicher kultureller Hintergründe großes Interesse hat.

Für "Iarnvith", ihrer ersten Inszenierung, werden Quoiwasmitä mit der bildenden Künstlerin / Szenographin Vitalija Samuilova aus Vilnius, Litauen sowie der Pianistin / Experimentalmusikerin Cécile Thévenot aus Grosogny, Frankreich zusammenarbeiten.