

Stein/Zeit/Spiele

Zur Thematik (Ulrich Gasser zur 1. Fassung)

Grundsätzlich geht es darum, eine Art „Welt“ zu spielen, in der Begriffe wie Stein, Zeit, Spiel, Arbeit, Liebe, Lust, Gewalt, Macht u.a.m. mehr oder weniger zentrale Rollen spielen. 3 Männer und 2 Frauen agieren als eine geschlossene Gesellschaft in einem Raum, der Friedhof ebenso sein könnte wie Werkstatt, Schlafzimmer, Bachbett oder Konzertsaal. Sie handeln sowohl sichtbar wie auch im Verborgenen, sinnig und unsinnig, so Fragen nach dem Sinn menschlichen Tuns stellend. Wichtig ist ihre direkte physische Präsenz als Personen, auch wenn die Rollen wechseln und die Funktionen ändern, und die Präsenz ihrer klanglichen Äusserung. Die bildhafte Qualität ihrer Auftritte soll die verschiedensten Assoziationen wecken, auch widersprüchliche, anstössige, erschreckende und lächerliche oder absurde, verständliche und unverständliche, vielleicht in einer Art von Traumlogik.

Natürlich sind nicht völlig beliebige Assoziationen intendiert, sondern bestimmte Richtungen. Einige wenige sollen angetönt werden:

Die Symbolik des Steins ist bekannt, erinnert sei z.B. an die biblischen Hinweise von „auf Fels gebaut“ bis „Wer wirft den ersten Stein?“, an die Steine, die zu Brot werden, oder an die Steinschleuder Davids u.a.m., in der Megalithkultur Frankreichs, Englands und Irlands bedeuten die aufgestellten Steine, die Menhire, versteinerte Tänzer einerseits, andererseits sind sie Erinnerungszeichen, seltener Grabmale. Die grossen Anlagen sind offene Formen, die den Bezug zum Kosmos, zur Sonnen- und Mondbeobachtung herstellen, und zugleich sind sie Orte für priesterliche, jenseitsbezogene Rituale, bei denen die Heldenverehrung oft im Vordergrund stand. Auf dieser Bühne wird ein anderes Weltbild gezeigt: Flussskieselsteine sind fotografiert und ins Gigantische vergrössert, dann aufgestellt, statt einer offenen Form ist es eine geschlossene, ein künstlich-dunkler Raum, die Menschen leben nicht natur/aussenbezogen, sie sind bezugsunfähig und auf sich selbst konzentriert, letztlich in grösserem Zusammenhang sinnlos, ihre Welt ist kunstvoll künstlich, Natur erscheint nur noch als gemalte Waldlandschaft im gefrorenen Winter und die zelebrierten Rituale sind nur noch absurde: von Helden keine Rede mehr. Allerdings wird noch immer mit und am Stein gearbeitet, sich abgerackert, wie um trotz allem, in aller Verzweiflung noch etwas für die Ewigkeit zu tun, wenn dabei auch nur Klänge und Geräusche, kurzlebig, entstehen.

Auch „Zeit“ ist ein vielschichtiger Begriff, nicht nur in Bezug auf Stein, die Stein-Zeit, die Steinzeit. Hingewiesen sei nur auf einige der Zeitabläufe im Stück: z.B. auf den musikalischen Zeitlauf, der sich langsam fortbewegt, immer wieder stockt, immer wieder hinstrebt zu seltsamen Kadenzen, die sich nie recht lösen wollen, die Quartsextakkorde wecken nicht zu stillende Sehnsüchte, werden fast zu Frustrationsobjekten; auf den Zeitablauf des sich verändernden Bühnenbilds oder auf den der Aktionen im Gesamtzusammenhang und in ihrem inneren Verlauf: Die Erlebniszeit verändert sich, mal langsam, mal schneller.

„Gespielt“ wird alleweil: musikalisch, tänzerisch, mit und ohne Requisiten, mit und ohne Verkleidung. Es sind einsichtige Spiele und absurde, liebevolle und gewalttätige (und gerade dieses Gegensatzpaar erhält immer wieder zentrale Bedeutung). Schliesslich endet das Werk mit dem Hüpfspiel „Himmel und Hölle“, das unsere Kinder zuweilen noch spielen.

Der Betrachter/Hörer soll die Gedankengänge anhand der einzelnen Bilder weiterführen. Die einzelnen Aktionen werden ihm zu denken geben, aber auch die Kostüme (die roten Mäntel wie sie Richter, Scharfrichter tragen, die Steinmasken) oder die Requisiten (die Puppe, der geknetete Lehm auf den Spitaltischchen) und anderes mehr werden ihn beschäftigen.