



Don Quichotte – ein Spiel

Das Figurentheater Gingganz bespielt mit allen Mitteln der Kunst und der Technik die vermeintliche Einfachheit eines Helden. Ludmilla S. Euler, Theater Allumette & Spielerin im Figurentheater Bremerhaven, hat mit dem Figurenspieler Michael Staemmler über sein Stück und dessen Entwicklung gesprochen.

Ludmilla S. Euler: Lieber Michael, ich behaupte mal, irgendwann hat jeder Puppenspieler und jede Puppenspielerin das dicke Werk von Miguel de Cervantes mit seinen zwei Roman-teilen (1605 und 1615) in Händen gehalten, die Seiten durchgeblättert und sich beeindrucken lassen – vom immer wieder neu aufflammenden Helden-Wahnwitz des Don Quichotte und seinen fantastischen Abenteuern. Du hast nun sogar gewagt, diesen Heldenwurf zu inszenieren.

Bei der VDP-Jahreshauptversammlung in Bottrop habe ich als unvoreingenommene Zuschauerin Deine Aufführung von „Don Quichotte – ein Spiel“ erleben dürfen und dabei kräftig gestaunt. Wie viele andere Zuschauer:innen habe ich mich gefragt: Was bitte hast Du da alles an Technik verspielt? Welche Rückmeldungen hast Du bekommen?

Michael Staemmler: Ich habe das Ganze ja selbst noch nie gesehen. Als Rückmeldung bekomme ich oft zu hören, dass die Leichtigkeit im Umgang mit der Technik faszinierend wirkt: diese Synchronität von Spiel und digitalem Ergebnis auf der Leinwand – sozusagen „mixed reality“. Vielleicht berichtest Du mal davon, was Du gesehen hast?

Ludmilla S. E.: Ich muss vorweg sagen, dass ich ganz vorne in der ersten Reihe saß und wahrscheinlich nicht die objektivste Zuschauerin war, weil es mich schlicht gepackt hat. Ich war von Deiner „turbulenten“ Spielweise und Übersetzung des Romanstoffs einfach nur verblüfft. Du hast für mich die Welt des Don Quichotte und alle Figuren und deren Charaktere komplett ausgefüllt.

Das gilt für den bauchig gemütlichen Sancho genauso wie für den von „Wahnsinns fetter Beute“ angetriebenen, selbst erklärenden Ritter Don Quichotte. Beide hast du parallel im Figurenspiel, in digitalen Welten und auch als Du selbst bestens verkörpert! Ganz Spanien schien Dir zu Füßen zu liegen.

Ich erinnere mich an mediterrane Landschaften und Grafiken als Kulissen auf dem Bildschirm-Hintergrund, die von einer

Vielzahl an Flachfiguren bevölkert wurden. Dann Du singend und spielend auf der Bühne oder die Person eines Reporters, der Don Quichottes Kämpfe im Stadion von Barcelona befeuert... Das Stück hat für mich Temperament, Tempo und Wortwitz, sozusagen „echtes Fuego im Blut“, bedingt auch durch Deine ständig wechselnden Spielweisen und Ausdrucksmittel.

Erzähl mir doch bitte mehr über den Prozess. Wie ist das Stück entstanden? Was war anfänglich Deine Vision und was hat sich im Laufe der Arbeit verändert?

Michael St.: Das war ein langer Weg und Prozess. 2018 wurde das Programm „Konfiguration – Digitalisierung im Figurentheater“ vom Fonds Darstellende Künste auf den Weg gebracht.

Mit dem Don Quichotte hatte ich mich vorher noch nicht beschäftigt. Der kam eher zu mir und meinte: „Michael, wir beide sollten mal was zusammen machen. Was ist Wahrnehmung? Was ist Realität? Ist das alles wirklich nur subjektiv?“ Oder wie Goethe es ausdrückte: „Man sieht nur das, was man schon weiß und versteht.“

In unserer Gegenwart verändert sich der Realitätsbegriff und unser Zugriff auf die Welt radikal. Zur Zeit von Cervantes gab es einen ähnlichen Kulturwandel: Die Erfindung des Buch-





drucks mit beweglichen Lettern. Was vorher nur wenigen zugänglich war, wurde zum Massenprodukt. Und es stellte sich die Frage: Ist das, was da auf dem Papier steht, wirklich?

Wir erleben ein ähnliches Phänomen mit dem Internet.

Nach längeren Gesprächen stellten wir einen Antrag auf Projektförderung und der wurde Anfang 2019 positiv entschieden. Mit dem Entwicklungsprozess haben wir dann im Herbst 2019 begonnen.

Ludmilla S. E.: Aus der Nähe sah es so aus, als hättest Du auf der linken Bühnenseite eine Art Werkraum mit Kameras und einer Computerstübchen-Atmosphäre. Auf der rechten Seite gab es vor allem eine große weiße Bildfläche als Hintergrund, davor ein kleiner Tisch. Ganz außen rahmte die Bühne eine komplette Ritterrüstung auf einem Ständer.

Links wirktest Du wie ein DJ, der virtuos und leicht auf seinem rollenden Stuhl am Arbeitstisch hin und her flitzte, an Knöpfen und Hebeln drehte und verspielte, was auch immer Dein kleines Werk-Podium hergab. Ich sah Dich selbstverständlich die verschiedensten Techniken bedienen, mehrere Kameras und Knöpfe ausrichten, Regler verschieben. Der Fokus wechselte von digitaler Projektion zum Tischspiel, sogar eigene Körperteile von Dir wurden auf einem Hintergrund-Screen abgelichtet. Dazu analog gebaute Figuren, von einer Kamera aufgenommen, die groß auf den Bühnenhintergrund projiziert wurden. Rechts tratst Du selbst auf, die Figuren verkörpernd oder auch singend. Die Ritterrüstung wurde in Einzelteilen zum Kostüm oder manchmal für Geräusche verwandt.

Was war zuerst da: Die Überlegungen zur Darstellungsart – Technik, Puppe, Bühnenbild? Oder die Auseinandersetzung mit der Textvorlage und den einzelnen Charakteren? Wie habt Ihr/Du das entwickelt? Und was uns alle sehr beschäftigte: Wie

hast du die Technik auf der Bühne koordiniert, die ja ein sehr wesentlicher Teil der Inszenierung ist?

Michael St.: Die Entwicklung der Inszenierung lässt sich schwer beschreiben, da vieles parallel passierte. Nach der Anschaffung eines Zwei-Kanal-Videomixers, zweier Digitalkameras und eines leistungsstarken Laptops habe ich erst mal viel ausprobiert. Dabei kam ich mir mitunter wie Don Quichotte in seinem Kampf gegen die Windmühlen vor. Bis ich merkte, dass ich nicht gegen, sondern mit der Technik spielen kann. Vor und während des Inszenierungsprozesses habe ich das geübt, wie das Spiel mit einer neuen Figur.

Besonders interessant war für mich, dass ich mit dem Videomixer durch Keying selbst in das digitale Geschehen im wahrsten Sinne des Wortes eingreifen oder mich einmischen kann. Dabei werden Bildbereiche auf Basis einer Schlüsselfarbe freige-



stellt, in meinem Fall Schwarz bzw. Weiß. Der definierte Farbbereich wird transparent und die Inhalte eines anderen Videokanals werden in diesem Bereich dargestellt – wie in der Tagesschau mit Blau.

Zeitgleich dazu lief die Beschäftigung mit dem Stoff – der Ausgangspunkt stand schnell fest: Ich spiele den Sancho Pansa, der gerade von der Beerdigung Don Quichottes kommt. Don Quichotte hatte kurz vor seinem Tod zu verstehen gegeben, dass alles ein Irrtum war.

Verschiedene Parameter waren von Anfang an festgelegt: Ich bin als Solospieler unterwegs. Ich spiele auf verschiedensten Bühnen, muss also flexibel sein. Das Ganze muss ins Auto passen und in vertretbarer Zeit aufzubauen sein. Beim Bühnenbild war klar, dass ich eine Projektionswand benötige, so wie einen „Tricktisch“.

Im März 2020 begann der erste Corona-Lockdown. Alles wurde plötzlich digital geregelt. Ich stellte mir Sancho Pansa in seinem Heimstudio, in seinem digitalen Hobbykeller vor, wie er seine Abenteuer mit Don Quichotte in die ganze Welt überträgt. Er hatte alles gesammelt – Fotos, Videoschnipsel, Sounddateien – und etwas aufgehübscht, wie das ja jeder macht.

Mit Dietmar Staskowiak, der für Regie und Musik zuständig war, begannen wir die Kapitel und Abenteuer, welche ich ausgedacht hatte, auf ihre szenische Tauglichkeit auszutesten.

Bei dem vielen Material ein kompliziertes Unterfangen: Was bringt die Geschichte voran? Was hilft den Figuren? Was hilft mir als Sancho Pansa? Dabei ging es nicht um eine chronologische Reihenfolge oder um eine erzählerische Absicht. Sondern es ging ums Erzählen selbst.

In Zusammenarbeit mit der Grafikerin Maja Oschmann und dem Bühnenbildner Thomas Rump wurden die Figuren und das Bühnenbild entwickelt. Nach und nach legte sich Schicht über Schicht und das Ganze wurde lebendig. Miguel de Cervantes tauchte als Autor auf und korrigierte Sancho Pansa, der sich wiederum auf Ereignisse aus dem Roman bezog. In mehreren Entwicklungs- und Probenphasen kam Dietmar Staskowiak dazu, seine Musik entstand während der Arbeit. Die einzelnen Szenen wurden aufgezeichnet als digitales Notizbuch. Monate intensiver Arbeit lagen hinter uns, als endlich Ende August 2020 unter Corona-Auflagen die Premiere im Theater der Nacht in Northeim stattfand.

Und danach war erstmal lange Zeit – Ruhe! Jetzt nach vier Jahren kommt das Stück langsam zum Laufen.

Ludmilla S. E.: Meine Tochter würde sagen: Erzähl mir von Deiner „Kleinheit“, was so viel heißt wie Kindheit oder Anfänge. Ich selbst frage mich: Wann fing die technische Begeisterung bei Dir an? Woher nimmst Du das Zutrauen und die Souveränität im Umgang mit jeglicher Technik und Digitalität? Dein umfangreiches Wissen hast Du sicher nicht erst im Förderzeitraum dank einiger guter VHS-Kurse erworben? Erzähl mir also von Deiner „Kleinheit“ - Deinen Anfängen!

Michael St.: VHS-Kurse gab's nicht. Und wie bei anderen Dingen lief vieles über „try and error“. Oft genug habe ich geflucht und mich gefragt, warum ich mir das Ganze antue.



Zu jeglicher Technik habe auch ich nicht Vertrauen. In diesem Fall aber habe ich viel ausprobiert und dabei gemerkt, was für mich geht und was nicht. Was hilft mir bei der Inszenierung und was hindert? Wo ist die Technik ein Mitspieler, der mir helfen kann, etwas umzusetzen, auszudrücken, darzustellen und wo nicht? Mit den „klassischen“ Mitteln des Figurentheaters wäre das so nicht möglich gewesen.

Ludmilla S. E.: Wenn ich an Technik auf der Bühne denke, dann habe ich als Theaterfrau und Produzentin große Befürchtungen, mich auf das virtuelle, digitale, technische Bühnenparkett zu begeben: Das Kabel fehlt, der Computer fällt aus, der Screen spinnt, kein WLAN. Ist das nicht alles auch ein bisschen riskant, was Du da technisch wagst?

Michael St.: Natürlich ist das ein Risiko! Allerdings kann bei „analoger“ Technik auch viel schief gehen: Einer Marionette kann ein Faden reißen, eine Figur kann den Kopf verlieren, man hat einen Koffer vergessen – alles schon erlebt. Wir benutzen sonst auch Technik, nur eben andere.

Ludmilla S. E.: Mich hat sehr fasziniert, wie organisch und selbstverständlich Spiel und Technik auf der Bühne aufeinander folgen. Du hattest wunderbar fließende Übergänge, die einen fast daran glauben ließen, dass solch ein Hopping zwischen den verschiedenen künstlerischen Disziplinen und Medien eigentlich ganz einfach sind. Gab es auf dem Weg zur Inszenierung auch Klippen, die Du umschiffen musstest? Was waren die größten Herausforderungen?

Michael St.: Digitale Technologien setzen wir im Theater bei der Licht- und Tontechnik schon seit längerem ein. Beim Don Quichotte arbeiten wir nun zum ersten Mal bei szenischen und spielerischen Lösungen mit Video- und Computertechnik. Reales Spiel und Videotechnik werden gemischt, was neue, interessante Möglichkeiten bietet. Dabei haben wir uns stets ge-

fragt: Wie wird das Ganze lebendig? Wie wird es zu Theater? Wo bleibt es nur Technik? Wenn es lebendig wurde, gerieten Dietmar und ich immer ins Staunen.

Die Zusammenarbeit mit Dietmar hat mir enorm viel geholfen. Als Regisseur, Komponist und Musiker hat er die ganze Inszenierung stark beeinflusst. Allerdings kam von ihm auch öfters der Satz: Mit der Technik kenne ich mich nicht aus, da musst Du selbst durch. Bei uns beiden gab es eine große Lust am Ausprobieren und Entdecken – wie zwei große Jungs, die auf Abenteuer tour gehen. Ab und zu fällt man auf die Nase oder holt sich blutige Knie, aber man steht wieder auf und dann geht's weiter. Was dabei rauskommen würde, wussten wir nicht.

Die größte Schwierigkeit war vielleicht, eine eigene Bewegungssprache für die Flachfiguren zu finden. Da gab es Erfahrungen vom Schattenspiel und vom Papiertheater. Auf der Leinwand aber wurden die 5-10 cm kleinen Figuren riesengroß – und damit auch ihre Bewegungen. Ich musste lernen, alles das wegzulassen, was nicht wichtig ist, nicht zu wackeln, in Zeitlupe zu agieren oder aber extrem zu überzeichnen. In der Kombination aller dieser Schritte lag die Lösung.

Genauso kompliziert war es, die Authentizität des Spiels in die Kamera und auf die Leinwand zu bringen. Während ich spiele wird das, was ich spiele, durch die Kamera gleichzeitig verfremdet.

Ludmilla S. E.: Bei Deinem virtuosen Technik-Spiel kam bei mir auch die Frage auf, ob Du das alles womöglich gar nicht so sehr als unterschiedliche Spielweise begreifst? Statt Führungsstäben wählst Du Potis zur Bedienung, statt reiner Muskelkraft und Fingerspiel an der Spielweise vertraust Du leichtsinnig auf den digitalen Moment – wählst und klickst, löst das Spiel aus. Was für ein Verhältnis hast Du als über viele Jahre analog agierender Puppenspieler zur Technik als vollwertiges Darstellungsmedium? Wie siehst Du Dich als Mastermind dieser Maschinerie aus unterschiedlichen Disziplinen?

Michael St.: Du siehst das schon ganz richtig: Die Technik wird zur Figur und spielt mit. Aber wirklich leichtsinnig war das nicht. Der leichte Sinn kam erst im Laufe der Zeit. Im Laptop arbeite ich mit dem Programm Lightfactory, über welches ich Licht, Ton und Videosequenzen ansteuere. Das ist im

Vorfeld programmiert und kann step by step während der Aufführung abgerufen werden. Ich muss mich also „nur“ auf die Kameras und den Videomixer konzentrieren – und auf das Spiel. Über einen Monitor kann ich die Abläufe sehen.

Mit Hilfe von Blende, Überblendung, Zoom und Licht kann ich Auftrit-



te und Abgänge gestalten, Ausschnitte hervorheben und mich selbst und die Figuren in die Szenerie einmischen. Der Mix aus Video- und Realszenen schafft für mich dabei einen ganz eigenen Bühnen- und Erzählraum.

Als Beispiel: Sancho erzählt von dem Abenteuer in Barcelona. Morgens am Strand erscheint plötzlich der „Ritter vom weißen Mond“ – Sancho drückt eine Taste für den Ton und für den Videomixer – und es gibt ein lautes Rabummmmm. Worauf Sancho erschrickt und sich hinter seinem Esel/Stuhl versteckt.

Oder: Der Maus-Cursor wird zur Spitze von Don Quichottes Lanze und ich als Sancho Pansa, aufgenommen mit einer zweiten Kamera, rede mit ihm in einem extra Bildausschnitt. Es eröffnen sich so viele Möglichkeiten und das macht einfach Spaß!

Ludmilla S. E.: Nochmal zur Auswahl genau dieser Romanvorlage: Vor etwa 20 Jahren hatte ich als Kunstanfängerin selbst die Idee, den Quichotte zu verspielen. Ich war angezogen von dessen Ausdauer und seinen Wirklichkeitsverdrehungen, die er scheinbar um jeden Preis und jeden Ehrverlust durchziehen muss. Vielleicht fühlte ich mich damals auch deshalb von dieser Figur so angezogen, weil der Ritter hartnäckig Dinge behaupten konnte, die real nicht zu sehen waren. Ging Dir das auch so? Was magst Du an den Charakteren besonders?

Michael St.: Für Don Quichotte war das alles real, er hat das alles gesehen! Zum Beispiel die Windmühlen von Puerto Lapice – das waren für ihn reale Riesen, allerdings in Windmühlen verzauberte Riesen. Das ist ja das „Verrückte“ – genau wie in unserem Metier, das doch auch von solchen Behauptungen lebt: Dieses Stück Holz ist der Teufel – huhu! – und schon haben die Zuschauer Angst. Don Quichotte springt beim Puppenspiel von Meister Pedro den beiden von den Sarazenen be-

Zur Information:

Ludmilla S. Euler saß bei der Vorstellung zur VDP-Jahreshauptversammlung in der ersten Reihe und somit ganz nah dran – also kurz vor dem Abenteuer. Bei Facebook hat sie später einen begeisterten Kommentar auf der Seite von Michael Stammeler hinterlassen. Daraus hat sich das hier abgedruckte Gespräch entwickelt.



drohten Liebenden zu Hilfe und zerschlägt das ganze Theater. „Eben waren es noch Don Gaiferos und Melisendra und jetzt ist es nur noch Theater!“ Für mich ist das eine liebenswerte Ver-rücktheit.

Umso tragischer die Erkenntnis kurz vor seinem Tod: Es war alles ein Irrtum. Dann ist da der Sancho Pansa, der nach und nach in die Vorstellungswelt von Don Qui-chotte hineingezogen wird und am Ende quasi selbst zum Don Quichotte wird. Das ist eine Anleihe aus dem Film: „Der Mann der Don Quichotte tötete“ von Terry Gilliam.

Ludmilla S. E.: Was wohl heuti-gen Zuschauer:innen beim Betrachten dieser selbsternannten Helden in den Sinn kommt? Ich musste bisweilen mit Erschrecken feststellen, wie nahe wir gegenwärtig dem einfältigen Gemüt des Don Qui-chottes gekommen sind. Wie viel mehr wiegt aktuell eine bloße Behauptung im Vergleich zu gesicherten Fakten. Mit Posts, Reels, Stories und Trailern erschaffen wir tollste Realitäten und eigene Perfektion.

Zugleich können wir in der Politik verfolgen, wie selbst schwer Vorbestrafte mit einfachen Parolen zur Stürmung von Regie-rungsgebäuden ermuntern oder gleich zu Macht- und Eroberungszügen anfeuern. Don Quichotte hätte womöglich mit seinem „Windmühlen-Einfall“ heute eine große Anhänger-schaft. Unsere Quichottesche Einfalt – ist das noch Spiel oder längst Ernst? Was steckt für Dich in dem Stück als Nachricht an die Generationen und das Publikum von heute?

Michael St.: Der Roman von Cervantes ist sehr vielfältig und er setzt sich ja auch mit diesen Themen auseinander. Es gibt viele Gespräche und Diskussionen. Dabei stellt sich für mich



Alle Fotos: Michael Staemmler

immer wieder heraus, dass Don Quichotte nicht einfältig ist. Er begeht seine Heldentaten ja nicht, um damit anzugeben oder wegen eigener Vorteile. Er will damit auch niemanden ködern oder überzeugen. Er ist ein Ritter und damit sind seine Taten für ihn selbstverständlich. Er widmet sie seiner angebeteten Prinzessin Dulcinea, er würde niemals etwas davon posten und Follower wären ihm egal. Er kämpft für die Gerechtigkeit und Freiheit, zu Ruhm und Ehren der Dame seines Herzens. Das macht ihn mir so sympathisch und ich finde das zutiefst humanistisch.

Aber so tief tauchen muss man da auch nicht. Ich möchte unterhalten. Was da jeder mit nach Hause nimmt, weiß ich nicht. Schön wäre der kurze Gedanke: Ich müsste mich auch mal wieder auf Abenteuerreise begeben. Das wäre doch schon was.

Ludmilla S. E.: Vielen Dank, Michael! Ich wünsche Dir nach so viel Abenteuerreise und Pandemie-Gegenwinden viel Sichtbarkeit und ein ganz und gar reales Publikum. Ich selbst bin sehr inspiriert mit dem Auto nach Hause „geritten“ und empfehle die Inszenierung allen Held:innen, auch denen, die es gerade eben – beim ritterlichen Lesen – geworden sind. ○