

Vögel bauen

Wenn ich meine Skizzenbücher oder den Fundus unvollendeter oder unbenutzter Figuren durchsehe, staune ich über die Menge an Schnäbeln, Flügeln und Klauen, die ich antreffe. Unter meinen ziellos begonnenen Figurenbauprojekten ist die Wirbeltierklasse der Vögel überproportional vertreten. Manche Vogelfiguren haben den Weg in ein Stück gefunden, doch die meisten waren nie auf einer Bühne zu sehen oder sind noch nicht einmal fertig. Wenn mir überhaupt eine Verwendung vorschwebte, war es nicht eine Charakterrolle in einem Drama, sondern eine kurze Szene, in der ein Charakteristikum, eine Verhaltensweise, eine Fertigkeit entfaltet, vorgeführt wird – und damit zugleich eine Figurentechnik.

Vögel sind technische Tiere; Tiere, die ihr Gebautsein offen zur Schau tragen. In dieser Tiergruppe gibt es Spezialisten für alles, für jede Ernährungsart, jede Weise der Fortbewegung, jedes Habitat. Sie sind aus Schnäbeln und Gelenken gemacht. Ihre Aufgabe im Dasein, ihre typischen Fähigkeiten, ihre Lebensweise sind an der Bauweise ablesbar. Würde man nicht besser, könnte man auf den Gedanken an einen göttlichen Figurenbauer verfallen.

Über Figurentechnik dagegen gibt es eine Menge gesichertes Wissen, und vieles davon wurde mit spitzem Bleistift auf deutsches Millimeterpapier der Nachkriegszeit gezeichnet: Anleitungen zu Präzisionsmaschinen, in denen sich anatomische Kenntnis mit Ingenieurskunst vereinigt. Der Roser-Storch (s. den Beitrag von Ingrid Höfer ab S. 24) ist ein Leuchtturm dieser Art des Figurenbau, und man weiß nicht, was man mehr bewundern soll: die verblüffenden Bewegungsmöglichkeiten der gespielten Figur oder die technische Raffinesse des Spielkreuzes. Die Konstruktion der Körpermaschine reicht in ihrer Präzision an das »intelligent design« des natürlichen Vorbilds heran, nichts ist hier zufällig oder beliebig: nicht der Anschlagswinkel eines Gelenks, nicht die Gewichtsverteilung in einem Glied, nicht die Ansatzpunkte der Schnüre. Das vollkommen austarierte Wunderwerk des Spielkreuzes schließlich weckt sogar im Spieler die Illusion der Leblichkeit.

Dieses Konzept von Figurenbau (und -spiel) könnte man das anatomisch-illusionistische nennen. Ein komplexer, detaillierter, anatomisch aufgefasster Figurenkörper verlangt eine entsprechend raffinierte Führungstechnik (Spielkreuz, Stabpup-



Aus Brehms Tierleben: Vögel. Erster Band.

Leipzig, Wien 1911



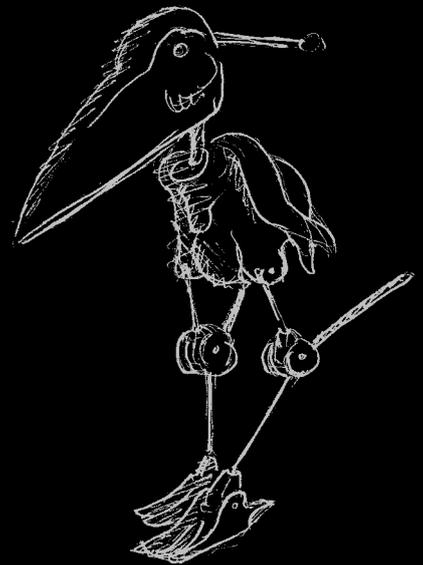
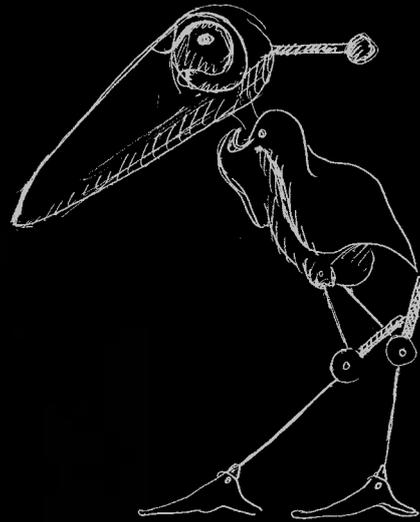
»Das Wesen der Reiher ist nicht bestechend. Sie verstehen es wohl, die wundersamsten Stellungen einzunehmen, keine einzige von diesen aber kann anmutig genannt werden; jede ihrer Bewegungen hat [...] etwas Hölzernes, Schwerfälliges oder mindestens Unzierliches. Ihr Gang ist gemächlich, langsam und bedächtig, ihr Flug [...] einförmig und schlaff. Ihre Stimme ist ein unangenehmes Gekreis oder ein lautes, weithin schallendes Gebrüll,

die Stimme der Jungen ein widerwärtiges Gebelfer. [...] unter allen Storchvögeln darf man wohl die Reiher als die boshaftesten bezeichnen. Sie leben zwar oft in größeren Gesellschaften, dürfen jedoch deswegen schwerlich gesellige Tiere genannt werden; denn keiner läßt eine Gelegenheit vorübergehen, den anderen gegenüber sein Übelwollen zu betätigen.« (Brehms Tierleben. Vögel – Erster Band. Leipzig und Wien, 1911. S. 150 f.)

»Die Rohrdommel heißt auch *Rohrpump*, *-dump*, *-brüller*, *Moor-*, *Wasser-*, *Ried-* und *Moosochse*, *Erdbull*, *Rind-* oder *Kuh-* und *Moosreiher*, *Mooskrähe*, *Ibrumm*, *Hortikel*, *Faul* usw. [...] Der absonderliche Paarungsruf der männlichen Rohrdommel, ein Ge-

brüll, das dem der Ochsen ähnelt und in stillen Nächten 2–3 km weit vernommen werden kann, ist aus einem Vorschlag und einem Hauptton zusammengesetzt und klingt nach der Naumannschen Übersetzung wie »üprumb«, dabei vernimmt man, wenn man sehr nahe ist, ein Geräusch, das klingt, als ob jemand mit einem Rohrstengel auf das Wasser schlägt. Ehe der Vogel ordentlich in Zug kommt, klingt sein Lied ungefähr so: »ü ü prumb«, sodann »ü prumb ü prumb ü prumb«. Zuweilen, aber selten, schließt sich dem »Prumb« noch ein »Buh« an.« (Brehm S. 163)

»In jeder Bewegung des Marabu drückt sich unverwüsthliche Ruhe aus. Sein Gang, ja jeder Schritt, jeder Blick scheint ernsthaft berechnet, genau abgemessen zu sein. [...] Wahrscheinlich gibt es keinen Vogel, der an Gefräßigkeit dem Marabu gleichkäme. Seine gewöhnliche Nahrung besteht in allen denkbaren Wirbeltieren, von der Größe einer Ratte oder eines jungen Krokodils an bis zur kleinsten Maus hinab; er frißt jedoch auch Muscheln, Spinnentiere, Insekten und mit Vorliebe Aas. Wir zogen aus seiner Speiseröhre ganze Rinderohren und Rinderfüße samt den Hufen hervor, auch Knochen von einer Größe, daß ein anderer Vogel sie gar nicht hätte verschlingen können, beobachteten, daß er blutgetränkte Erde oder blutbefleckte Fetzen hinunterschlang, bemerkten wiederholt, daß flügelahm geschossene Marabus im Laufen gleich noch einen guten Bissen aufnahmen.« (Brehm S. 183)



pen-Innenführung etc.), die das Vielgliedrige beherrschbar macht. Doch auch für die Solofigur gibt es alternative Konzepte – eines, das auf Reduktion und Abstraktion setzt, will ich hier anhand einiger Vogelfiguren beschreiben. Es dringt nicht in die Anatomie des Vorbilds ein, sondern bleibt an der Oberfläche; es entfaltet nicht mannigfaltige Bewegungsmöglichkeiten, sondern reduziert Beweglichkeit, um eine Bewegung hervorzuheben.

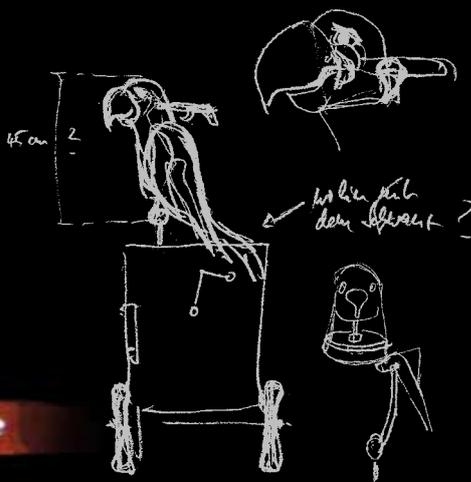
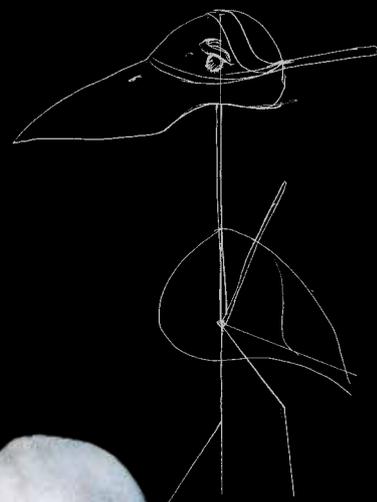
Der *Marabu* etwa kann nicht den Schnabel öffnen und nicht die Flügel bewegen. Angriffspunkte für die Kurzstäbe sollten der Kopf und die Füße sein – um die relativ große Figur dennoch beherrschbar zu halten, mussten Gelenke eingespart werden. Das Halsgelenk verschwand, und statt der Füße wurden die nach hinten verlängerten Unterschenkel zu Angriffspunkten. Diese Figur kann: schreiten und gucken, sonst nichts. Das aber kann sie.

Zwei Geier wollte ich, die einen Kadaver oder sonst etwas zerreißen. Die Betonung der Schnäbel war selbstverständlich, und sie

sollten sich nicht nur gut bewegen lassen, sondern auch echte Kraftübertragung ermöglichen. Zwei langstielige Grillzangen, die in die Geierköpfe münden, haben sich als gute Griffe erwiesen; die langen Hebel erlauben kräftiges Zupacken und verleihen dem Spieler einen passenden Gestus. Auch *die Reiher* sind so ein Paar: Nur ein Angriffspunkt – der nach hinten verlängerte Schnabel –, die Füße am Boden fixiert, beweglicher Hals, eine Wippe in der Hüfte, können sie am Flussufer stehen und Beute verfolgen, erst mit den Augen, dann mit Schnabelstößen.

Öfters zahlt sich der Entschluss aus, ein anatomisch eigentlich unverzichtbares Körperteil preiszugeben und lahmzulegen; so etwa bei einem Papagei, der immer sicher und alleine auf der Stange sitzen können, als Klappmaulpuppe animiert aber möglichst beweglich sein sollte. Wo sollte er fixiert sein? Natürlich an den Füßen – dachte und baute ich zuerst. Um ihm aus den kurzen Füßen durch den großen, beweglichen Rumpf hindurch Stabilität zu geben wurde komplizierte Innenmechanik ersonnen,

Zeichnungen und Figuren
von Stephan Wunsch
www.rosenfisch.de



unvollkommen gebaut und wieder verworfen. Die Wende bestand in der Idee, die Flügel – ausgerechnet! – an der Stange zu fixieren, innen durch starke Schuhspannerfedern zu stabilisieren und den Kragen des Vogels zwischen den Schulterblättern aufzuhängen.

Für manchen Vogelbauversuch ist der Punkt noch nicht gefunden. Das Birkhuhn weiß noch gar nicht, wie es sich bewegen soll; die panisch flatternde Handschuh-Möwe wirkt wie ein hysterischer Wischmob, das zu vielgliedrige Archaeopteryx-Skelett hängt melancholisch an einem unentschlossenen Spielkreuz. Die entscheidende Idee der Reduzierung, Vereinfachung, Abstraktion hat sich noch nicht eingestellt. Dann ist die Figur nur eine bewegliche Skulptur, meistens mit zu komplizierter Mechanik. Möglicherweise könnte sie eine Rolle in einer Geschichte übernehmen. Das Punktum des Figurenspiels aber trifft sie nicht.

Manchmal vollziehen Tiere eine Handlung in menschlichem Sinne. Sie haben ein Ziel, verfolgen eine Absicht, haben damit Erfolg oder nicht und reagieren darauf, haben Gemeinschaft oder Streit mit Artgenossen. Oft genug aber tun Tiere nichts, sondern existieren nur. Das zu erleben reicht vielen Menschen als Grund, in den Zoo zu gehen: ein leibhaftiges Nashorn zu sehen,

die Struktur seiner Haut, seinen massigen, kraftvollen Körper, auch wenn es nicht mehr tut als zu atmen und mal mit dem Ohr zu zucken. Das hat gar nichts Theaterhaftes wie etwa das Doku-Drama, in dem der Löwe das Gnu jagt. Ebenso muss man mit Figuren nicht unbedingt eine Geschichte erzählen. Es kann auch ein Reiz davon ausgehen, die Figuren einfach nur zu sehen, ihren »Balg aus[z]uhalten«, die Spannung zu genießen zwischen ihrem offensichtlichen Gemachtsein und dem Sog ihrer Suggestionkraft. Diese Spannung kann bei einer bewusst wenig illusionistischen Figur besonders hoch sein; die Suggestion ist kein beständig leuchtendes Licht, sondern flackert auf, glimmt, funkelt, verlischt – war da was?

Der Marabu kann sich auf den Tisch stellen und einige Minuten lang Gäste verunsichern. Dann geht er wieder. Vielleicht lautet also die richtige Antwort auf die Frage: Was machst du denn nun mit den Figuren? – schlicht: nichts. Jedenfalls nicht viel. Vielleicht ist das kein Theater. Wenigstens ist es Überraschung, Aufmerken, Spiel – für einen Moment. Auf jeden Fall aber eignen sich Vögel besonders gut dazu: mit ihren staksigen Bewegungen, skurrilen Formen, dem fremden Blick, der verunsichert und anzieht.

Stephan Wunsch