

Gitta Martens

„..... Schland“ ein Inszenierungsbeispiel zum Umgang mit der Zeit im aktuellen Theater

41

Einleitung

„Ich erfinde mich jeden Tag neu und bewundere mich, als wäre ich eine Schauspielerin in einem Film. Aber wenn es hier jemanden gibt, der wissen will, wer ich wirklich bin, der, der muss die anderen fragen.“

Sagt Franzi in der Inszenierung „.....Schland“. Eine Studie zur deutschen Befindlichkeit“, bevor sie ihre „total verlogene, maskenhafte und angepasste, völlig überforderte“ und sich ständig verletzende Familie empört verlässt.

„Schland“ entstand als Eigenproduktion auf improvisatorischem Wege. Die Grundlage bildete biografisches Material von 13 TeilnehmerInnen der Fortbildung zum „Theaterpädagogen BuT“. Tina Jücker und Claus Overkamp, Absolventen der Akademie Remscheid und heute Schauspieler, Leiter und Regisseure des Kinder- und Jugendtheaters Marabu, Bonn hatten mit ihnen in vier Wochenphasen das Stück entwickelt und inszeniert.

Das hieß in diesem Falle, dass die Teilnehmenden ihre per-

sönliche Sicht über Deutschland mittels autobiografischer Begebenheiten, biografisch bedeutsamer Zeitdokumente wie Zeitungsberichte, Lieder, Gedichte, aber auch aktueller Vorlieben und Zeitbeobachtungen in Form von Fremd- und Eigentexten sowie Musiken in szenischen Improvisationen erkundeten und daraus Handlungen und Dialoge entwickelten. Das Material wurde von der Regie gebündelt, in die stimmige Form einer Collage gebracht, die inhaltlich durch eine Familienfeier zusammengehalten wird.

Heraus kam ein Stück, in dem eine Familie sich anlässlich der Beerdigung der Oma trifft, bei der sich die Familienmitglieder entsprechend ihrer eingespielten Umgangs- und Kommunikationsformen wie von allen erwartet verhalten: „Andersartige“ werden ausgegrenzt, die Geschwister konkurrieren um Geld, Ansehen und Aussehen, spezifische Macken werden aufgedeckt, einander zugehört wird nicht. Aber auch alte, verbindende Rituale wie Verstecken spielen, gemeinsam Fuß-

ball sehen, Kaffee trinken, tanzen und singen kommen zum Zug. Am Schluss ist eine weitere Person durch Selbstmord tot, die Jugendliche verlässt die Familie.

Kleine Erläuterung zur klassischen und postdramatischen Dramaturgie und Inszenierung

Klassische Dramaturgie

Der Theaterlaie erwartet in einer klassischen Dramaturgie und Inszenierung das Heben des Vorhangs als Beginn und ein Spiel auf der Bühne, das dem roten Faden einer Erzählung folgt; also die Geschichte eines Protagonisten erzählt, die sich kontinuierlich in der Zeit entwickelt. Nur eine Handlung entfaltet sich jeweils vor den Augen des Zuschauers, der dieser dadurch ohne Ablenkungsgefahr leicht folgen kann, um Aufstieg und Fall des Helden mit Spannung und Mitgefühl zu begleiten.

Vergangene Ereignisse oder andere gleichzeitige, die Auswirkungen auf das Schicksal des Protagonisten haben, sind in

Die Gleichzeitigkeit verschiedener Handlungen oder verschiedener Zeitebenen werden in der postdramatischen Inszenierung durch bestimmte Techniken und Stilmittel visualisiert.

42

auf ein „Davor“ oder in die Pausen verlegt, und werden später durch Botenbericht oder im erinnernden Monolog oder Dialog erzählt. In den Pausen zwischen den Akten finden auch die Umbauten zu neuen Schauplätzen im fortschreitenden Geschehen statt. So findet jeweils nur eine Handlung an einem Ort und in einer Zeit ihren Ausdruck.

Im Sinne dieser klassischen, aristotelischen Dramaturgie gibt es auch in „...Schland“ eine Handlung = Familientreffen, einen Ort = eine Sofalandchaft, eine Zeit = Beerdigungsfeier.

In der klassischen Dramaturgie bedeutete die Zeit-Einheit jedoch, dass alles, was auf die Realzeit der Zuschauer verweisen könnte, vermieden wird. „*Aus der Kontinuität nach innen, folgt die Abgeschlossenheit nach außen*“. (Lehmann)

Und deshalb ist „...Schland“ nicht klassisch, sondern postdramatisch zu nennen, denn in ihr kommt dem Umgang mit Zeit, sowie dem Thema Zeit selbst eine besondere Bedeutung zu.

Postdramatische Dramaturgie

Das postdramatische Theater bricht mit der „Vierten Wand“, genauso wie mit der Linearität der Erzählung. Statt Anfang und Ende hat es Prozessualität und teilt die Realzeit der Aufführung mit dem Zuschauer. Es gibt keinen Spannungsbogen mit Kulminationspunkt und Wende.

Vergangenes und Gleichzeitiges werden inszeniert. Die Rückblenden ergeben sich jedoch, anders als man es von Film und Fernsehen kennt, nicht durch sanfte Überblendungen; die Gleichzeitigkeit von verschiedenen Handlungen und an verschiedenen Orten nicht durch Schnitte, die den Blick des Zuschauers lenken und konzentrieren.

Im postdramatischen Theater ist das Ensemble zumeist die gesamte Spieldauer = Realzeit, auf der Bühne. Die Gleichzeitigkeit verschiedener Handlungen oder verschiedener Zeitebenen werden durch bestimmte Inszenierungstechniken, bzw. Stilmittel visualisiert, was den Theaterlaien häufig verwirrt, muss er seinen Blick doch autonom lenken.

Da diese Techniken oder Stilmittel zwar nicht unabhängig vom Stück gewählt sind, im traditionellen Sinne aber keine symbolische Funktion haben, sondern eine unauffällige strukturierende Funktion, scheinen sie dem vorgebildeten Laien im Vergleich mit der klassischen Dramaturgie, selbstreflexive Spielerei, ja Beliebigkeit auszudrücken. Der Laie übersieht dabei, dass alles, was auf der Bühne geschieht zu einem künstlerischen Zeichen wird und damit immer im Bezug steht zum Inhalt und dadurch Bezug nimmt auf die Verfasstheit der jeweiligen Welt, bzw. Gesellschaft, deren Mitglieder – die Zuschauer zusammen mit den Spielenden – im Moment des Spiels Sinn produzieren. Die Bauform, Struktur im engeren Sinne des Stückes, und die Techniken der Inszenierung sowie der Einsatz technischer Mittel waren und sind deshalb niemals bedeutungslos. Sie haben allerdings früher eine dienende Funktion für den Inhalt gehabt, während sie heute auch zum Inhalt selber werden können.

Vorgehen

Ohne die Inszenierung jetzt detailliert in ihrer Komplexität analysieren zu können, möchte ich diejenigen Aspekte herausgreifen im Zusammenhang mit Zeit, die vor allem für die jugendlichen Zuschauer einen Gesprächsanlass boten und zusammenfassend wiedergeben, was sie aus den Eindrücken von dieser zeitgemäßen Inszenierung für sich an Erkenntnissen gewannen.

Gerade eine Gruppe von Hauptschülern, die über Spielerfahrung mit der klassischen Inszenierungs- und Spielweise verfügt, kam im Vergleich mit dieser Art, ein Theaterstück als Ensembleleistung zu entwickeln und nicht „realistisch“ zu spielen, staunend und neugierig zu den spannendsten Aussagen. Viele andere Jugendliche äußerten im ersten Moment nach der Aufführung, diese Inszenierungsweise abzulehnen, weil sie ihrer konservativen Erwartung an Theater und ihrer Prägung durch Film und Fernsehserien nicht entsprach.

Beide Gruppen, die Staunenden und die Ablehnenden, stellten interessante Fragen im

Gespräch mit den Spielenden und beantworteten sie dank der Rückfragen der Spielerinnen, mit erstaunlicher Offenheit und Ernst. Dadurch fanden sie für die befremdenden Phänomene dieser Inszenierung nachträglich eigene Begründungen, wodurch die Inszenierung für sie bedeutsam wurde. Genau um diesen Vorgang – eine eigene Interpretation auf der Grundlage widersprüchlicher Wahrnehmungen zu finden, im Gespräch mit anderen Menschen und deren je anderen Wahrnehmungen das einfache Denken in den Kategorien von falsch und richtig zu überwinden, die Polyvalenz ästhetischen Ausdrucks zu erfassen und für sich individuell aufzulösen – geht es im postdramatischen Theater, aber auch in einer zeitgemäßen Theaterpädagogik, wie beides an der Akademie Remscheid gelehrt wird.⁷

⁷ Die folgenden Fortbildungen in Theaterpädagogik an der Akademie Remscheid im Fachbereich Theater, befassen sich in Praxis und Theorie gezielt mit aktuellen Theater-tendenzen unter interdisziplinären Gesichtspunkten: „Rhythmik-Text-Theater“, Ltg.: Gitta Martens und Barbara Schultze; „Performing Arts“, neue Wege in der Zu-

Die Aufführung

Die Zuschauer betreten einen Saal, in dem bei gedimmtem Licht bereits alle Spieler sichtbar auf ihren Plätzen sind und sich bei einer vom Band eingespielten Musik eine Gesichtsmaske ins Gesicht schmieren. Danach sitzen alle Spieler für längere Zeit stumm und bewegungslos bei Bühnenbeleuchtung.

Spieler und Zuschauer sehen sich an, scheinen wechselseitig aufeinander zu warten. Dann erhebt sich ein Spieler, tritt vor ans Mikrofon, stellt es umständlich auf seine große Körperhöhe ein und sagt mit Blick direkt ins Publikum „Oma ist tot“. Nun beginnen alle Spieler der Reihe nach am Mikrofon zu den Pantoffeln der toten Oma passende oder böse Bemerkungen zu machen.

Die Aufführung begann also mit der Vorbereitung der Spieler in Realzeit mit den Zuschauern-

sammenarbeit von Tanz und Theater, Ltg.: Gitta Martens, Ronit Land und Gäste; „Inszenierungsprojekt“ als Realisation literarischer Vorlagen oder Eigenkreationen, Ltg.: Gitta Martens und Gäste; Zur Dramaturgie neuer dramatischer Literatur, Ltg.: Gitta Martens.

**Darum geht es im postdramatischen Theater und in einer zeitgemäßen Theaterpädagogik:
Eine eigene Interpretation aufgrund widersprüchlicher Wahrnehmungen zu finden, dabei das einfache Denken in Kategorien von ‚richtig‘ und ‚falsch‘ zu überwinden, die Polyvalenz ästhetischen Ausdrucks zu erfassen und für sich individuell aufzulösen.**

44

den; ging dann in einen inszenierten Stillstand über und eröffnete erst danach mit einer Ankündigung, die das Publikum durch Blick einbezog die Handlung.

Nachdem sich alle Figuren in überzogener, skurriler Weise in ihrem Verhältnis zur Oma geoutet haben, trinken sie Kaffee, werden aber von der Jüngsten dabei unterbrochen, die nun dem Publikum wie in einer Talkshow direkt die einzelnen Familienmitglieder in ihren Besonderheiten vorstellt und vorführt.

Eingeleitet durch Handymusik der „Sendung mit der Maus“, wird der „realistische Handlungsablauf“ durch herausgestellte Dialoge wie auf Knopfdruck unterbrochen, die Handlungszeit bekommt Risse.

Mit der Frage der Jüngsten an die gesamte Familie: „Habt ihr eigentlich noch.....Sex?“ wird die Handlung wieder gebündelt, um sofort erneut gebrochen zu werden. Diesmal durch das stilistische Mittel des „Einfrierens“. Als Reaktion auf die Frage halten die Angesprochenen gleichzeitig in ihrer Bewegung für einige Sekunden

inne, um dann wiederum gleichzeitig den Vorgang des Kaffeeumrührens demonstrativ hektisch bis ins Funktionslose zu wiederholen.

Während einer Minute sieht und hört man nichts anderes als das Umrühren und Klappern der Kaffeelöffel in den leeren Tassen.

Ein erneuter, abrupter Bruch als gleichzeitiger Stopp dieser Aktion und ein Umgruppieren auf den Sofas, löst dies auf.

Danach finden Gespräche der verschiedenen Familiengruppierungen – die Frauen, die Männer, die Kinder – in realistischer Spielweise, aber nacheinander statt. Die jeweils Nichtsprechenden sind eingefroren.

Analyse

In der ersten Viertelstunde dieser Aufführung haben die Zuschauenden folgende inhaltliche und stilistisch begründbare Handhabung der Zeit erlebt: Alltagshandlung als reale, gemeinsame Zeit von Spielern und Zuschauern mit Beginn um 19 Uhr 35 = *Aufführungszeit*

Stillstand als Warten: Überschreiten der Schwelle zur Fiktion und damit Übergang in die *inszenatorische Zeit*

Beginn der zeitlosen und ortlosen „Geschichte“ Beerdigungsfeier = *Handlungszeit*

Diese Handlungszeit wird in der Folge mehrfach durch gezielte Strukturierung durchbrochen a) „Erinnerung“ von typischen Kommunikationsweisen und –Inhalten einzelner Familienmitglieder in Form der *Fokussierung* des Zuschauerblicks auf Personengruppen oder Einzelne bei gleichzeitigem Einfrieren aller anderen; b) *Freeze* aller als Kommentar auf das Verhalten Einzelner, c) *synchrone Aktionen* aller als Ausdruck gemeinsamer Gefühlslagen, und d) heraustreten aus der Handlung und Handlungszeit und *direkte Hinwendung zu den Zuschauern* in der Realzeit der Aufführung.

Eine an der Wand hängende Uhr zeigt dabei an, wie viel Zeit der Aufführung bereits vergangen ist.

Die Gleichzeitigkeit von fokussierter Handlung und Freeze,

bzw. das Innehalten aller, der *Stillstand der Handlung*, spaltet die Handlungszeit „Beerdigungsfeier“ auf und lenkt zum einen den Blick und die Aufmerksamkeit der Zuschauenden, lässt zum anderen einen „Zeitraum“ frei für die Erinnerungen und Assoziationen der Zuschauenden, wodurch sie sich zum Gesehenen ins Verhältnis setzen können.

Die Inszenierung gibt sich damit als eine „gemachte“, „künstliche“ zu erkennen, die keine Ansprüche im klassischen dramaturgischen Sinne stellt. Die Figuren können nicht als glaubwürdig und wahrhaftig wahrgenommen werden. Eine Identifikation mit einem Helden ist nicht möglich, weil das Ensemble Handlungsträger ist. Und zwar nicht einer Entwicklung sondern eines Zustandes. Auch führt das Ensemble synchron Bewegungen aus, wie Menschen sie normalerweise nicht ausführen (Klappern der Löffel in der leeren Kaffeetasse, Einschmieren mit Creme in der „Öffentlichkeit“, Tanzen mit synchronen Gesten). Sie sind typisierend überzeichnet und

gehören keiner einheitlichen Zeit an. Die Figuren sind z.B. nicht dem Anlass des Beerdigung gemäß gekleidet, sondern spielen in Kostüm und Maske auf verschiedene Alltagsmomente an (eine Figur ist barfuss, eine andere trägt einen Lockenwickler im Haar).

Die Figur als Kunstfigur lässt die *reale Person des Spielers* sichtbar werden, die in der Funktion als Spieler bestimmte Stilistiken und Techniken beherrscht und sich bei Ausübung dieser Virtuosität direkt ans Publikum wendet (Tanz der Frauen mit synchronen Bewegungen und Gesten, Lächeln ins Publikum/ Unterbrechung durch privaten Gang ans Mikrofon und private Mitteilung über Käuferfolg bei E-Bay).

Das Springen der Spielerinnen zwischen verschiedenen Handlungsebenen, Handlungszeiten und Spielweisen, zwischen Figur und Person produziert Brüche, die von der Regie bewusst gesetzt sind, auch um den schnellen Wechsel von einer szenischen Episode zur anderen im Rahmen des collageartigen Baus zu ermöglichen. Durch abrupte Wechsel der

Spieltempi werden zudem die zuvor aufgebauten Stimmungen und Atmosphären aufgebrochen.

Die Erwartungen der Zuschauenden werden also immer wieder enttäuscht, so dass sie immer wieder neu in Distanz zu Figuren und Personen gehen, was sehr verschiedene Gemüts- und Gefühlszustände verursacht.

Dadurch wird dem Zuschauenden aber auch möglich, Techniken als Techniken wahr zu nehmen, ihre Herkunft zu lokalisieren, über ihren Stellenwert und ihre Wirkung im Theater Vermutungen anzustellen.

Postdramatische Inszenierungsweisen

Auch im weiteren Verlauf der Handlung bleibt das Ensemble nach dem Prinzip von Solo /Tutti die gesamte Zeit auf der Bühne. Immer wieder kommt eine Figur oder Figurengruppe in den Focus der Zuschauer-aufmerksamkeit.

Die Spieler und mit ihnen die Zuschauenden springen somit immer zwischen



46

Person und Figur, bzw. Solo und Gruppe, Gesamtensemble, bzw. persönlichem Text und szenischem Dialog.

Manchmal löst sich ein Spieler von seiner Figur und geht – immer noch in Kostüm und Maske – als scheinbar private Person ans Mikrofon, um den Zuschauenden direkt etwas von seinen Sehnsüchten, Ängsten, Erfolgen zu erzählen. Dabei verlassen die SpielerInnen jedoch niemals den genau abgegrenzten grünen Sportrasen. Sie werden nicht wirklich privat, sondern spielen mit „Authentizität“ und führen so vor, dass im Rahmen der Abmachung „dies ist Theater“ viele Abstufungen performativen und darstellerischen Handelns möglich sind. Von der Repräsentation = ich bin die Figur; bis zur Präsentation = ich stelle die Figur vor; oder der Ausübung reiner Funktion = ich gehe zum Mikrofon. Kirby

Sie verbleiben also auch als Person vorn am Mikrofon im Zusammenhang der Bühne, sind „Darsteller“, die zu „Performer“ werden. Unklar bleibt für die Zuschauenden, ob das,

was sie sagen, wirklich ihre eigene Meinung ist, gerade so wie bei Menschen in Talk Shows, wie Politiker und Medienstars, oder nicht doch die Meinung der fiktiven Figur.

Umgang mit der Zeit im Besonderen

Die Bühne als solche ist nicht nur ein exterritorialer Raum, in dem man Dinge tut und Sätze sagt, die man im Leben nicht sagen oder machen würde, wie z.B. der eingangs zitierte Text von „Franzi“; auf der Bühne spielend, fällt man grundsätzlich aus der real ablaufenden Zeit, weil die multimodale Wahrnehmung der komplexen Situation und das vielschichtige Handeln die Zeitwahrnehmung verzerrt. Zudem erfordert die szenische Darstellung von so unterschiedlichen Zuständen wie z.B. Erfahrung, Erinnerung, Traum oder Trauma einen besonderen Umgang mit der Zeit im Sinne von: verdichten, verkürzen, zerdehnen, zerhacken. Zum Beispiel kann sich die inhaltliche Frage stellen, wie man ein traumatisches Erlebnis, etwas, das einem unangenehm

lang vorkam, auf der Bühne realisiert, wenn im „wirklichen Leben“ derlei oft keine Minute dauern würde oder im Gegenteil ein Leben lang. Würde man versuchen, es einfach „nachzumachen“, würde es entweder niemand bemerken oder es würde langweilen. Das Wesen einer Sache und seine Wirkung auf Seele und Körper des Protagonisten müssen in „angemessener“ Zeit und folglich mit den richtigen Mitteln ausgedrückt werden.

Ein besonderer Umgang mit Zeit kann aber auch der Erkenntnis zu verdanken sein, dass eine szenische Episode im Verhältnis zu der davor oder der danach nicht „gut wegkommt“ und deshalb länger oder kürzer, langsamer oder schneller gespielt werden muss. Hinter einer besonderen Stilisierung kann auch die Wahrnehmung stecken, dass das Gesamt der Inszenierung, ihr Tempo-Rhythmus, nicht stimmt, weil sie ins Tragische kippt, obwohl das Komödiantische angesagt ist.

Als Motor für einen besonderen Umgang mit der Zeit kann aber auch die Erkenntnis treiben,

Zeit raffen – Zeit dehnen – Zeit außer Kraft setzen – Sinnentleerung der Zeit zeigen – Zeit wiederholen – Zeitbeschleunigung suggerieren.

47

dass eine Person ihre „langsame energiearme“ Figur nicht deutlich genug zeigen kann, ohne einen hektischen Antagonisten, dessen Gegensätzlichkeit die Langsamkeit hervorhebt. Auch der besondere Rhythmus einer Musik als Hintergrund kann verstärken.

Auf der Ebene der Inszenierung = das Gesamt aller in der Inszenierung verwendeter Zeichen (Körper, Mimik, Gestik, Spiel; Sprache und Stimme, Maske und Kostüm, Bewegung im Raum, Licht, Bühnenbild, Bildträger, Musik, Geräusche, Tonträger) und ihres Gesamttablauf werden folglich besondere Bauformen und Techniken verwendet, um verschiedene Zeitebenen zu verbinden und Wirkung zu erzielen.

Zeit raffen (Collage, Simultaneität, rasche Tempowechsel);

Zeit dehnen (Slowmotion, Zustände wie warten, schlafen, nichts tun und stieren);

Zeit außer Kraft setzen (ohne Zeitangabe im irgendwann und mit verschiedensten Zeitanklängen in Kostüm, Maske, Spielweise; Szene im Still/Foto überlang anhalten, um Zeit für

Betrachtung des Tableaus zu geben);

Sinnentleerung der Zeit zeigen und **Handlungen und ihre Wirkung in ihr Gegenteil** umschlagen lassen (Wiederholung);

Beschleunigung über die Fähigkeiten menschlicher Körper hinaus suggerieren (sich in Tempo und Lautstärke steigende Musik bei gleichzeitiger Reduktion der menschlichen Bewegung auf das Wesentliche und Einsatz technischer Medien wie Film oder Computersimulation).

Qualitativ ergibt sich daraus zumeist nach Lehmann:

Während die Verlangsamung den Moment und seine Vergänglichkeit hervorhebt, betont die Wiederholung die Sinnlosigkeit menschlichen Handelns. Während die Beschleunigung die Begrenztheit des menschlichen Körpers auch z.B. im Verhältnis zu den technischen Medien anspielt, betont der Stillstand das Theater in seiner bildlichen und räumlichen Dimension.

Während der Zuschauer der klassischen Dramaturgie nur am Fortschreiten der Handlung interessiert war, öffnet sich mit der postdramatischen Dramaturgie sein Blick auch für die Kunst des Theaters, wie zuvor schon in der Malerei, der Architektur und damit der Auseinandersetzung mit den ästhetischen Artefakten seiner Zeit und ihrer Verweise.

Der Zuschauer muss sich dazu verhalten, hinschauen, wegschauen, den Blick verengen, ablehnen, selber den Focus wählen. Das Vokabular erinnert nicht ohne Grund an Film und Fernsehen, wo die Kamera den Blick des Zuschauers lenkt, durch Nahaufnahme sogar voyeuristische Zuschauerhaltungen provoziert. Das Theater hat aus seiner Unfähigkeit diesbezüglich und in Konkurrenz zum Film die Frage des gelenkten Blicks selbst zum Thema gemacht und in sein Gegenteil aufgelöst. Die Notwendigkeit für den Zuschauenden, selbst zu wählen, wird zur Freiheit des Zuschauers, zum Recht auf den selektiven Blick.

Viele der oben genannten Techniken des Umgangs mit der Zeit erfordern von den Spielenden permanente Konzentration, Präsenz, also gesteigerte Aufmerksamkeit und körperliche Gewandtheit sowie extreme Belastbarkeit von Herz und Kreislauf. Die sichtbaren Folgen davon, Schweiß, Blässe, schwere Atmung und damit der Hinweis auf die Grenzen des Theaters: Schwerkraft, Alterung, Hässlichkeit, Vergänglichkeit werden kompensiert durch den life- Charakter, der Begegnung von Angesicht zu Angesicht im hier und jetzt der Auf-führung und ihrer Einmaligkeit. Dieses Bewusstsein macht die Theateraufführung zu einem unwiederholbaren Ereignis, von dem es -- anders als bei Film und Fernsehen, aber auch Internet und Computerspiel -- keine Kopie gibt.

Zuschauerreaktionen

An zwei Szenen im Handlungs-verlauf, die bei den Zuschau-enden besondere Aufmerksamkeit erregten, lässt sich der Um-gang mit der Zeit und dessen Zeitbezug gut verdeutlichen:

1. Der Außenseiter, weil Pflanzen“liebhaber“, lieb-kost seine Pflanze. Die vom Band eingespielte Musik ist eine Endlosschleife „alter“ U-Musik. Die Familienmit-glieder reagieren auf den Außenseiter, indem sie, ohne sich anzuschauen in Slowmotion – also aus der realen Zeit geschlüpft – alle gleichzeitig und gleich lang-sam eine Bewegungsabfol-ge vollziehen: Zurückleh-nen, Beine übereinander schlagen, nach vorn neigen, den Kopf zur Seite bewege-n, um den Außenseiter sehen zu können, die Bewe-gung einige Zeit anhalten, – Inne halten – dann die Abfolge zurück, um am Ende einen Kommentar mittels einer langsam auf-gebauten Grimasse des E-kels zu zeigen, die einige Zeit lang auf den Gesich-tern stehen bleibt – Still-stand.

Hier wird Zeit im Rahmen der Handlung gedehnt, vi-suelle und rhythmische Eindrücke verdichten sich zu einer neuen Weise des

Erzählens, Synchronizität vervielfältigt und der Zu-schauer ist aufgefordert, genau zu betrachten und selber Sinn zu produzieren.

Für die jugendlichen Zu-schauer bedeutete diese Sequenz, a) dass die Fami-lie in unerträglicher Weise, den Außenseiter diskrimi-niert, b) dass sich alle Fami-lienmitglieder absolut einig sind und der Außenseiter keine Chance hat zur Ge-genwehr oder zur Selbster-klärung, und c) dass sich diese Art der Diskriminie-rung genauso schon öfter abge-spielt haben muss, also ein überzeitliches Beispiel der Familienstruktur ist, aus der es kein Entrinnen gibt.

Befragt, woran sie ihre In-terpretation festmachen, antworteten sie zu a) dass die Langsamkeit der Bewe-gung bei ihnen einen kör-perlichen Reflex der Uner-träglichkeit ausgelöst habe; zu b) dass sich die Fami-lienmitglieder noch nicht einmal angucken müssten, um diese Art der massiven



DVD-Titel des Films von S.Wortmann über die WM

gleichartigen Abwehr zu zeigen; und c) dass die Musik vom Band aus einer anderen Zeit stamme als der realen der Spielhandlung und damit auf die Kontinuität dieser Haltung verweise. Die Technik wurde also von den SchülerInnen sofort inhaltlich rückgekoppelt.

2. Die Familienmitglieder schauen mehrmals die Fernseh wiederholung des berühmten Klosetores bei der Fußball-WM 2006. Bei dem Stichwort des Fernsehmoderators „Und noch einmal“ wiederholen sich nicht nur das nicht sichtbare Fußballgeschehen und der hörbare Fernsehkommentar, auch die Familienmitglieder wiederholen präzise ihre jeweiligen Handlungen und Ausrufe während des Zuschauens. Im ganzen wird die Szene fünfmal wiederholt. Das heißt, sie umarmen sich, springen hoch, rufen „Deutschland, Deutschland“ und bilden die „Welle“: alles in der selben Rei-

henfolge, selben Geschwindigkeit wie beim ersten Mal.

Hier wird zum einen aus der Handlung und ihrer Zeit ausgestiegen – plötzlich spielt die Handlung 2006 – und durch die Wiederholung einer Wiederholung eine Erinnerung in besonderer Weise strukturiert und damit bewertet. Dadurch und anders als bei üblichen Wiederholungen (z.B. in der Musik oder der Komik) führt diese Wiederholung zu Destruktion und Dekonstruktion von beiden Ebenen: dem Fußballtor und seiner Wiederholung, dem Zusehen der Wiederholung und seiner Wiederholung. „Das Erhabene“ wird „zum Rauschen“ und verkehrt sich somit in sein Gegenteil.

Die jugendlichen Zuschauer waren folglich stark irritiert. Sie waren auch erschöpft von der hohen Energie, mit der die Spieler immer wieder erneut wiederholten. Sie fragten, warum diese Wiederholungen nötig waren „Was sollte das?“ und fühlten sich in ihrer Begeisterung für Fußball kritisiert.

Befragt, wodurch die Wirkung der Kritik entstanden sei, führten sie aus, dass sie das Verhalten der Zusehenden bei den Wiederholungen von mal zu mal alberner gefunden hätten – „wie vom Fernsehen an der Nase herumgeführt“, dass sie sich selbst als Zuschauende dieser doppelten Wiederholung hier im Theater plötzlich selber beobachtet hätten, dass sie ihre eigene Art, diese Wiederholungen im letzten Jahr zu sehen, hinterfragt hätten und sich lächerlich vorgekommen seien. Einige artikulierten, dass „sie sich die schöne Erinnerung nicht kaputt machen lassen wollten“, und „Fußballtore sind toll, man will das immer wieder sehen“.

Der Einwurf der Spieler, dass sie selber Fußballfans seien und nur die selbe Technik wie das Fernsehen angewandt hätten, nämlich unendlich zu wiederholen, erzeugte Verwirrung. Die Wiederholungsmöglichkeit des Tores hatten die Jugendlichen in ihrer Begeisterung für Fußball nicht dem Fernsehen, sondern dem Fußball als sol-

chem zugeschrieben und damit dem Genuss am Fußball selbst. Der Hinweis, dass Fußball wie Theater sei, ein Tor von wirklichen Menschen einmalig und eben nicht wiederholbar und alles andere Technik, lenkte die Aufmerksamkeit auf die Technik der Wiederholung im Spiel selbst. Das führte zu einer Frage nach der Wirkung technisch medialer Wiederholungen im Unterschied zu leibhaftigen Wiederholungen: wieso macht die Wiederholung des Tores im Theater das Ganze, auch das Tor „irgendwie“ lächerlich? Das wiederholte Ansehen des selben Tores im Fernsehen dies aber nicht? Es führte in der Folge aber auch zu einem ähnlich großen Respekt vor der technischen Leistung der Theaterspieler, „diese Wiederholungen, das habt ihr Klasse gemacht, sauber“. Einige äußerten zudem ihre Beobachtung, dass die Energie der Spieler von Wiederholung zu Wiederholung nachgelassen habe, wodurch sich die Wirkung auch verändert hätte. Die kleine Differenz, die bei menschlichem Handeln im Unterschied zu mechanischen oder elektro-

nischen Mitteln entsteht, fand Aufmerksamkeit.

Die Faszination einmaliger Perfektion aus dem Zufall (Fußball) und inszenierter Perfektion (Wiederholung im Theater) führte bei einigen erwachsenen Zuschauern aber auch dazu, der vermuteten Absicht: Gemeinschaftlichkeit wie Fußballgucken oder „Heimatgefühl“ bewusst der Lächerlichkeit preis zu geben, die Legitimität abzuspüren. Unterstellt wurde, dass im „Unterschied zum Fernsehen“ beim Theater damit bewusst manipuliert würde. Darüber kam es zur Debatte über ein „Mehr“ an unkalkulierbarer Wirkung im Vergleich von Fernsehen und Theater. Viele verlangten Auskunft über die „Botschaft“ des Stückes.

Als Fazit formulierte ein Mädchen, dass Theater erstaunlicherweise technische Präzisionsarbeit sei und dadurch gefühlsmäßige Wirkung entfalten könne. Im ersten Beispiel: unangenehme Berührtheit; im zweiten Fall: Lächerlichkeit und Abwehr.

Beide Unterbrechungen des realen Spielverlaufs als solche wurden von der Mehrheit der jugendlichen und erwachsenen Zuschauer aber als Genuss beschrieben, als faszinierend, weil technisch sauber gearbeitet.

Der jeweilige Tempowechsel nach den beiden oben genannten Beispielen wurde von den Zuschauenden im Verlauf des Gesprächs in Beziehung zu vorhergehendem Tempo und Spielweise gebracht.

Im ersten Beispiel („Pflanzenliebhaber“) stehen die Spieler nach der Slowmotion auf, um schnell was anderes tun zu können; im zweiten Beispiel (Fußballtor) finden sich nach der schnellen Aktion Paare verlangsamt, um zu einer Musik aus den 50er Jahren mit voneinander abgewandten Gesichtern sehr langsam zu tanzen.

Jedes Mal – so war die Meinung einiger Jugendlicher – wird mit dem Tempowechsel ein anderer Gefühlszustand ganz ohne Worte und ohne spektakuläre Handlungen erreicht und „ausgestellt“: Peinlichkeit, „schnell weg“;

und Hoffnungslosigkeit „die schöne WM-Zeit ist zu Ende“, „nichts hat sich geändert“.

Die jugendlichen ZuschauerInnen formulierten im Gespräch damit Geheimnis und Ziel der Tempo-Rhythmus Variationen, nämlich schnell verschiedene Atmosphären und Gefühlszustände zum Ausdruck bringen zu können, die den Zuschauer zu eigenen Erinnerungen, Fragen, Wertungen und Schlussfolgerungen provoziert, weil er sich nicht ausruhen kann.

Der im Theaterstück zum Ausdruck kommenden Hoffnungslosigkeit konnten die Jugendlichen folgen.

Der Ausbruchversuch der jugendlichen „Franzi“ wurde als eine Möglichkeit gesehen, deren Erfolg noch nicht garantiert sei. Der Familie wurde keine Entwicklungsmöglichkeit bescheinigt.

Auf der anderen Seite betrachteten die SchülerInnen das *Innehalten aller Bewegung und Gespräche* – also den zeitlichen Verlauf längere Zeit anhalten – z.B. nachdem sich die Schwestern wie immer unbarmherzig streiten, um dann lange dem

Klang ihrer Herzen (durch die eingespielte Musik assoziiert) nachzulauschen und sich stumm anzusehen, als einen der kurzen Moment, an dem Veränderung hätte möglich werden können.

Daraus entwickelte sich im Gespräch die Frage, ob es in Familien allgemein und in ihren eigenen Familien auch so sei, oder was geschehen müsse, damit sich etwas zum Guten ändere. Zum Guten hieß für viele Jugendliche, dass „jeder so sein darf, wie er ist“ und dafür „nicht angegriffen wird“, bzw. sich „nicht anpassen muss“. Die Frage tauchte auch auf, ob es gut ist, immer das selbe zu machen, immer so wie andere sein zu wollen, sich immer zu verstellen.

B. Brecht, der ja immer wieder darauf bestand, dass Theater „asoziales Verhalten“ zu zeigen habe, damit die Zuschauenden nach anderen Wegen suchen, miteinander umzugehen, hätte seine große Freude gehabt.

Die zeitlose Familie, die aufgrund der unterschiedlichen Lebensalter und Erfahrungszei-

ten der Teilnehmenden an der Fortbildung dank des biografischen Ausgangsmaterials entstanden war, traf ganz offensichtlich bei jugendlichen wie erwachsenen Zuschauern einen Nerv, provozierte viele offene Fragen, Zustimmung und Widerspruch.

Die kurzen, nur angedeuteten Beziehungs- und Kommunikationsformen, das Warten und aneinander vorbei handeln, die offene Gewalt, aber auch die Spielrituale wie Polonaise, Versteck spielen, Angeben zeigte die widersprüchliche Facetten von Familie heute und gestern. Während die erwachsenen Zuschauer über die eigene Familienerfahrung sprachen, behaupteten viele Jugendlichen, dass es in ihrer eigenen Familie besser aussehe.

Reaktionen der Spieler

Die Fortbildungsteilnehmerinnen hatten während der Proben zeitweilig Angst, die schlichten und kurzen szenischen Sequenzen seien zu einfach, ja oberflächlich. Sie vertrauten den stilistischen Mitteln postdramatischer Inszenierung



als Verbindungsglieder und Übergangsformen wie dem Springen zwischen den Zeiten, zwischen Figur und Person, Fiktion und Spiel mit „Authentizität“ im Zusammenhang dieser Thematik nicht. Das lag zum einen daran, dass sie körperlich mit den Techniken der Wiederholung und Synchronisation kämpften und lange bezweifelten, ob sie die notwendige Präzision erreichen könnten. Zum anderen lag es daran, dass sie ihrem „biografischen Material“ gegenüber noch keine ausreichende Distanz hatten und das Ergebnis noch nicht als Ensembleleistung im Gesamt des Handlungsverlaufs und seiner inszenatorischen Mittel gesehen und also keinen Überblick hatten.

Nachdem dies geschehen war, bemerkten sie, dass das persönliche Material ins Gesamt eingeflossen war und dass die Techniken sogar weitergehende Dimensionen für das Spiel eröffneten, als das szenische Spiel mit seinen Dialogen allein (die klassischen Bedeutungsträger). Der technische Umgang mit der Zeit zusammen mit dem

Einsatz verschiedener Musiken als Zeitzitate (Musik, die Atmosphären schafft und Gefühle provoziert und allgemein Zeit als vergehend hörbar macht) verwiesener ihrer Meinung nach auch auf zeitkritische Fragen, wie z.B. die Auseinandersetzung mit den Unterhaltungserwartungen infolge der elektronischen Möglichkeiten in Film, Computerspielen im Verhältnis zu den Möglichkeiten des menschlichen Körpers auf der Bühne.

Durch die Verbindung von Humor, spielerischer Herausforderung und Leichtigkeit, anspruchsvoller Thematik erhöhte sich für viele TeilnehmerInnen ihr Spaß am Spiel und im besonderen dieser Art von Inszenierung.

Für sie selber wurde nachvollziehbar, was die Zuschauerreaktionen in der Reflexion zeigten:

„Die Zeiträume des postdramatischen Theaters eröffnen eine vielschichtige Zeit, die nicht Zeit des Dargestellten oder der Darstellung allein ist, sondern die Zeit der das Theater machenden Künstler, ihrer Biografie. So splittert sich der einst homoge-

ne Zeit-Raum des dramatischen Theaters in heterogene Aspekte auf. Die Sache des Zuschauerblicks ist es, zwischen ihnen sehend, erinnernd und reflektierend hin und her zu wechseln, nicht sie mit Gewalt zu synthetisieren.“ Lehmann

Theaterpädagogisches Fazit

Theater befand sich zu jeder Zeit in Konkurrenz mit Innovationen des menschlichen Geistes. Es machte zu jeder Zeit deren Folgen für die menschliche Gesellschaft zum Thema oder eignete sich deren Qualitäten an.

Zur Zeit setzt sich Theater mit den Wirkungen und Auswirkungen der digitalen Medien auseinander, wodurch ästhetische Gewohnheiten aufbrechen und Platz entsteht für neue Ausdrucks- und Gestaltungsweisen. Das Theater hinterfragt aber die Möglichkeiten der neuen Techniken auch und weist, um sich zu positionieren, auf seine eigenen Besonderheiten als körperliches, analoges, sich in der Zeit vollziehendes und nicht wiederholbares,

einmaliges Ereignis im Gegensatz dazu hin.

Obwohl sie in dieser Inszenierung nicht direkt zum Thema wurden, ging es m.M.n. in der Inszenierung deshalb auch um die folgende Frage: Was wird heute als wirklich angesehen, der simulierte Mensch in z.B. „Second life“, das Bild des Menschen in den digitalisierten Bildern der Nachrichten, das Tor in der Wiederholung dank Fernsehen, die Stimme am Telefon, der spielende Mensch in verschiedenen Rollen auf der Bühne?

Aber auch um diese: Wodurch erfährt der Mensch, wer er „wirklich“ ist, d.h. wie kann er seine Möglichkeiten und Grenzen ausloten und sich erkennen?

Theater wird wegen seiner spezifischen Schwerfälligkeit und traditionellen Funktion in der Gesellschaft zur Zeit häufig tot gesagt und von jungen Menschen nicht gern besucht.

Anerkennende Kommentare der jugendlichen und erwachsenen Zuschauer nannten aber gerade die Schwerfälligkeit des Theaters als das Besondere:

körperlicher Präsenz, die Theater einzigartig im Vergleich mit Medien wie Fernsehen, Computerspiel oder Internet macht. „Toll wie ihr alle die ganze Zeit auf der Bühne präsent wart“. „Ihr habt perfekt gespielt, toll diese synchronen Aktionen“. „Irre, wie ihr so schnell wechseln konntet zwischen ganz langsamen und schnellen Aktionen, zwischen Figur und Person.“

Die Zuschauenden waren von den stilistischen und technischen Fertigkeiten der Spielenden beeindruckt, aber auch von ihrem Mut, sich mit Selbstaussagen – eigene Texte – den Zuschauern zu stellen.

Der Theaterzuschauer spürte zu allen Zeiten kritisch dem Verhältnis von Person und Rolle nach, bzw. heute auch dem Zusammenhang zwischen biografischem Text und Spielverhalten, inhaltlicher Aussage und Machart des Stückes. Der Zuschauer stellte immer moralische Fragen, bewertete das Spiel der Spieler, die Inszenierung, die Bilder. Der Zuschauer will sich immer auseinander setzen und nicht glauben, er

sucht eine lebendige Begegnung, aus der nachhaltig Resonanz entsteht.

Der Zuschauer wird von der körperlichen Präsenz der SpielerInnen gerade deshalb gefesselt: von der Darstellung/Verwandlung, bzw. Vorstellung, von der Freude am Zusammenspiel, der Stärke des Ensembles, und am Ende beim Applaus der Entspannung und dem Glück der SpielerInnen, im Ensemble so eine Anforderung gemeistert zu haben. Das begeistert den Zuschauer selber und bereichert ihn.

Viele unserer jugendlichen Zuschauer würden gern diese Erfahrung machen, mit eigenen Texten und Ideen etwas über sich und ihre Befindlichkeit in dieser Zeit auszusagen, und zwar mit den Mitteln dieser Art Theater.

„Das ist schnell, das ist aktionsreich, das sind tolle Bilder, das ist krass“.

Sie wollen den Moment erleben, in dem sie live vor Publikum spielen und dessen verschiedene Reaktionsweisen direkt spüren. Sie wollen sich der Begegnung untereinander

aussetzen. Sie wollen sich so zeigen, wie sie sind, dick oder dünn, alt oder jung, schwitzend und schnaufend, hässlich durch die Maske oder böse durch die Rolle. „Da bist Du aber am Ende fertig bei so was“, war der anerkennende Kommentar eines Jungen. Sie wollen sich konstruktiv verausgaben, an die Grenzen ihrer physischen und auch psychischen Möglichkeiten gehen und zwar gemeinsam mit anderen.

Ich glaube, viele Jugendliche haben beim Zusehen eine Ahnung davon bekommen, dass sie im Theaterspiel mit anderen erfahren können, wer sie wirklich sind und zu was sie fähig sind und müssten vielleicht nicht wie „Franzi“ davon laufen, sondern könnten lernen, sich und andere in ihrer Besonderheit und Einzigartigkeit zu akzeptieren und dafür zu kämpfen.

Literatur

Benjamin, Walter (1974): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Ges. Schriften Bd. 1, 2 Frankfurt am Main

Dermutz, Klaus (2000): Christof Marthaler, Die einsamen Menschen sind die besonderen Menschen, Salzburg, Wien

Du, Heft Nr.10 (1997): Die Zeit, darin besonders Ploebst, Helmut: Bühnenzeit, Geheimnisse der Freiheit

Kirby, Michael (1987): A formalist Theatre, Pennsylvania

Lehmann, Hans-Thies (2001): Postdramatisches Theater, Frankfurt am Main, 2. Auflage

Theaterzeitschrift No 12 (1997): Zeit, Temps, Tijd, Time, darin besonders Stefanie Carp, Jo Fabian, Robert Wilson, Berlin.