

Werner Gehrcke

DYNAMISCH-INTEGRATIVES SCHAUSPIELTRAINING

*Grundlagen- und Trainingsbuch
für Film und Bühne*



disserta
Verlag

**Gehrcke, Werner: Dynamisch-Integratives Schauspieltraining.
Grundlagen- und Trainingsbuch für Film und Bühne, Hamburg,
disserta Verlag, 2018**

Buch-ISBN: 978-3-95935-420-2

PDF-eBook-ISBN: 978-3-95935-421-9

Druck/Herstellung: disserta Verlag, Hamburg, 2018

Covermotiv: pixabay.com

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen. Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften. Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomatica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© disserta Verlag, Imprint der Diplomatica Verlag GmbH

Hermannstal 119k, 22119 Hamburg

<http://www.disserta-verlag.de>, Hamburg 2018

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	1
1 EINFÜHRUNG IN DIE SCHAUSPIEL- UND THEATERTHEORIE	5
2 GRUNDLAGEN DER SCHAUSPIELKUNST	38
2.1 Alles beginnt mit der Entspannung.....	38
2.2 Warm-UP	48
2.2.1 Übungen	49
2.2.2 Warm-UP: Atmung, Stimme, Sprechen und los	53
2.3 Aufmerksamkeit, Sinnesschulung, Körper, Bewegung, Raum und Fantasie	60
2.4 Tempo und Rhythmus, Spannung und Dynamik.....	97
2.5 Improvisation in Theater und Film	107
2.5.1 Einführung	107
2.5.2 Film und Impro. Axel Ranisch – ein Vergleich mit konventioneller Film- und Fernseharbeit	112
2.5.3 Impro-Spiele.....	119
2.6 Handlung im dramatischen Schauspiel	130
2.6.1 Handlung, Aktivität, Aktion und Verhalten....	130
2.6.2 Als Ob-Bedingungen	137
2.6.3 Übungen	138
2.7 Spielerische Arbeit mit der Atmung.....	144

3	EINFÜHRUNG IN DIE SZENISCHE ARBEIT	147
3.1	Die erste Stunde – Einführung in das „Stanislawski-System“	147
3.2	Die Situation und die W-Fragen.....	150
3.3	Status und Raum	176
3.4	Szenische Arbeit mit Verfremdung	193
4	ROLLEN- UND TEXTARBEIT	201
4.1	Arbeit an der Rolle – Einführung	201
4.2	Arbeit mit Rollen – Text	208
4.3	Übungen.....	213
5	PERFORMATIVES SPIEL UND KOMIK.....	233
5.1	Körperkomik und Performance	233
5.2	Tücke des Objektes	240
5.3	Kontrastkomik und Inkongruenz	243
5.4	Statusinversion	253
	LITERATURVERZEICHNIS.....	255

Vorwort

Was ist dynamisch-integratives Schauspieltraining?

Dynamik im Schauspiel, das ist die Aufmerksamkeit, Präsenz, Lebendigkeit und Echtheit im Moment. Das Spiel mit den inneren und äußeren Impulsen. Die Kraft und Energie, die unser inneres und äußeres Tempo antreibt. Die plötzliche Stille, die Atemlosigkeit, die Zärtlichkeit, und der extreme Ausbruch. Dynamik ist der kreative Impuls des künstlerischen Ichs, der plötzliche Einfall und die Leidenschaft. Verschiedene Charaktere, mit ihren verschiedenen Anliegen und Begehrlichkeiten, ihren Auf und Abs, ihrem verschiedenen Tempo-Rhythmus. Das alles ist Dynamik. Dynamik ist Leben auf der Bühne oder vor der Kamera. In diesem Buch sind die Aspekte eines dynamischen und lebendigen Spiels Grundlage. Nicht nur in Kapitel 2.4, ist Spannung und Dynamik Thema, sondern besonders in der Improvisation (Kap 2.5), spielen Spontanität und Lebendigkeit im Sinne von Dynamik, eine große Rolle. Genauso zieht sich der „philosophische“ Grundtenor eines dynamischen Spiels, wie ein roter Faden durch das ganze Buch.

Integrativ bedeutet dabei einerseits verschiedene Aspekte und Spielweisen zu berücksichtigen, andererseits verschiedene methodisch-didaktische Ansätze, Übungen und „Techniken“ vorzustellen. Deshalb basiert dieses Buch einerseits auf dem „Stanislawski-System“ und integriert ausgewählt, die Lehre Stanislawskis mit der eines Lee Strasberg (Imagination, Stuhlentspannung und sense memory) und den Lehren einer Stella Adler und eines Sanford Meisners etc. Andererseits beschäftigt sich Kapitel 3.4, in Form praktischer Übungen, mit der Verfremdungstechnik (Bertolt Brecht). Hinzu kommt Keith Johnstone (Improvisation und Status) und verschiedene Aspekte der performativen Komik, als auch der dramatisch-komischen-szenischen Arbeit (Kapitel

5). Das heißt, in diesem Buch sind verschiedene Aspekte der Schauspielarbeit, in Form von Theorie und Übungen, zusammengefügt. Ebenfalls fließen hier und da meine eigenen Erfahrungen und Ansichten aus der Schauspiel-Praxis, Aus- und Fortbildung und Lehre mit ein. Dies alles ausdrücklich nie mit normativen Ansprüchen, sondern als methodisch-didaktisches Angebot.

Zum Aufbau dieses Buches:

Dieses Buch ist didaktisch in Kapiteln und Unterkapiteln strukturiert. Nach einem allgemeinen Einführungskapitel in die Schauspieltheorie (Kap.1), sind die Kapitel zwei bis fünf, einschließlich der Unterkapitel, nach Themen bzw. Kompetenzschwerpunkten unterteilt. Theoretische Überlegungen, Erläuterung und Ordnung der Arbeitsbegriffe und deren Zusammenhänge werden von mir vorgenommen. Dabei sind die Erklärungen, Zuordnungen und Differenzierungen der Arbeitsbegriffe immer mit methodisch-didaktischer Absicht, im Sinne eines dynamisch-integrativen Schauspieltrainings aufzufassen. Jeder normative und deduktive Anspruch in der Schauspielarbeit wird von mir kategorisch abgelehnt. Die 180 Übungen in diesem Buch sind mit den jeweiligen Trainingsschwerpunkten auf die einzelnen Kapitel/Unterkapitel verteilt. Das Übungsspektrum reicht von altbewährten Übungen und Techniken bzw. Variationen davon, bis hin zu modernen und neuen schauspielpädagogischen Übungen. Ebenfalls ist auch die eine oder andere eigene – von mir selbst entwickelte oder weiterentwickelte – Übung dabei.

Für wen?

Das Buch richtet sich an alle professionell Lehrende, als auch an Schüler und Studenten, sowohl als auch an Theaterpädagogen und Medienpädagogen, die an der dramatischen

Schauspielerarbeit interessiert sind und auf einen umfangreichen und vielfältigen Übungsfundus zurückgreifen wollen. Ebenfalls ist dieses Buch ganz besonders für alle Schullehrer*innen und semiprofessionellen Spiel- und Übungsleiter*Innen oder Spielgruppen geeignet, die sowohl eine „theoretische Begleitung“, als auch einen Übungsfundus vorzufinden wünschen.

Grundsätzlich ist dieses Buch gleichermaßen für die professionelle Theater-, wie auch Filmarbeit konzipiert.

Ich wünsche allen Lesern und Leserinnen viel Freude an diesem Buch.

Werner Gehrcke

1 Einführung in die Schauspiel- und Theatertheorie

Diese Einführung ist für alle Leser*innen gedacht, die eine theoretische, einführende Auseinandersetzung mit der Thematik wünschen. Das Kapitel ist so aufgebaut, dass Sie eine strukturelle Übersicht bekommen und Zusammenhänge, Entwicklungen und wichtige Fragestellungen erkennen. Natürlich kann dies nur reduktionistisch geschehen, das heißt, bestimmte Aspekte werden nur oberflächlich oder gar nicht behandelt. Dennoch als guter erster Einstieg oder als Auffrischung, dürfte Ihnen dieses Kapitel gute Dienste leisten.

Für all diejenigen, die Theaterwissenschaftliche Bibliotheken ihr Zuhause nennen oder gar jedes Staubkorn auf den Büchern persönlich kennen, darf die Reise durch dieses Buch gerne erst ab Kapitel 2 beginnen. Alle Leser*innen, die eine Einführung wünschen, lade ich jetzt herzlich ein, mit mir in ein überaus komplexes und spannendes Thema einzutau-chen!

Zunächst stellt sich die Frage nach dem Schauspieler. Was ist ein(e) Schauspieler(in)?

So banal diese Frage zu sein scheint, so schwierig ist sie zu beantworten. Denn die Frage nach dem Schauspielberuf findet nicht in einem „luftleeren Raum“ statt, sondern stellt automatisch die Frage nach dem Betätigungsfeld der Schauspielerperson. Also, was ist Theater und Film bzw. welche Aufgaben und Erwartungen stellen sie an den/die Schauspieler*in heute? Diese Frage stellt ein riesiges Theorieproblem für die Theaterwissenschaft dar. Gibt es doch in der Praxis so viele Formen und Arten von Theater, die mit „stolzer Brust“ hervorheben, dass das was sie tun Theater sei. Jede Definition, die Klarheit schaffen will, muss wieder-

rum Kriterien reduzieren und damit Abgrenzungen vornehmen. Sie muss also weh tun, erscheint womöglich auch elitär. Zudem stellt sich in der Schauspielpädagogik die Frage nach Inhalten, Methodik und Didaktik in der Ausbildung, in Bezug auf verschiedenste Theaterkonzepte, Spielweisen und Anforderungen, die durch die Beschäftigungseckpfeiler Film, Fernsehen und Theater, aber auch durch die gesamte Berufs- und Beschäftigungspraxis (Arbeit als Sprecher*in, Rezitator*in, Moderator*in etc.) schlechthin, an den/die Schauspieler*in gestellt werden.

Bevor ich mich mit der Definition des Begriffes Theater beschäftige, möchte ich zunächst das Theater heute in zwei grundsätzlich unterschiedliche Konstruktionen unterteilen:

- 1.) Das Dramatische Theater
- 2.) Das Postdramatische Theater

zu 1.) Das Dramatische Theater:

Hier stellt sich zunächst die Frage nach dem Dramenbegriff. Und hier gibt es natürlich auch wieder das Theorieproblem, den Begriff des Dramas zu umschreiben bzw. ein- und abzugrenzen, bezüglich der historischen und der heute existierenden Vorlagen.

Ich will den Begriff zunächst allgemein kennzeichnen:

Zum einen wird eine fiktive Geschichte in Form von Figurenreden und Handlungen simuliert und transportiert. Dabei sind Grenzen gesetzt. Denn alles was Sie in einer Erzählung berichten können, muss im Drama irgendwie vermittelt werden, über:

- a.) Sprachhandlungen (Figurenrede) und Variation von Stimme, Sprechtempo, Lautstärke, Betonungen, Akzente etc.

b.) körperliche, physische Handlungen, wie Mimik, Gestik, Haltung, Tätigkeiten, Gänge etc.

Sie haben zum anderen über nicht darstellerbezogene akustische Zeichen (z.B. Geräusche, Musik etc.), sowie visuelle Zeichen, wie Bühnenbild, Kostüm, Requisiten, Beleuchtung etc., die Möglichkeit die dramatische Simulation der Geschichte zu umrahmen, zu befördern bzw. zu unterstützen.

Die Theaterwissenschaft kennzeichnet dies alles über den Begriff „Zeichen“.

Lassen wir uns folgende Einteilungen zu Gemüte führen:

Ikonische Zeichen: basieren auf einem Ähnlichkeitsverhältnis.

Beispiel: Bild eines Hundes auf einem Schild, welches vor einem Hund warnt.

Indexikalische Zeichen sind solche, die ein räumliches oder zeitliches Verhältnis zwischen Zeichen und Objekt voraussetzen.

Beispiel: Fingerzeig.

Symbolische Zeichen sind solche, deren Bedeutung sich aus kulturell festgelegten und historisch veränderbaren Regeln ergibt.

Beispiel: Eine Rose als Zeichen der Liebe.

(vgl. Balme 2014: S. 65-66)

Im Theater finden sich alle drei Kategorien von Zeichen wieder, wobei die Ikonizität sicher die wichtigste Kategorie ist. Die Ikonizität entspricht dem, was in der Wissenschaft unter Mimesis (Nachahmung) verstanden wird. Denn ikonische Zeichen bestehen durch ihr Ähnlichkeitsverhältnis zwischen Zeichen und Objekt.

Die Mimesis geht auf Aristoteles zurück. Er sah die Nachahmung als dem Menschen angeboren und natürlich, wandte sich aber gegen die einfache Kopie oder Abbildung der Wirklichkeit. Mimesis war für ihn ein künstlerischer Schöpfungsprozess, der bis hin zur Idealisierung geht.

Balme zur Ikonizität:

„Ikonizität im Theater umfasst nicht nur die Abbildung von Gegenständen, Räumen, Figuren und Handlungen, was dem herkömmlichen Mimesis-Begriff entspricht, sondern jede im Zuschauer hervorgerufene Idee oder Empfindung.“

(Balme 2014: S.66)

Die Zeichen werden allgemein in visuelle, akustische und darstellerbezogene, raumbezogene Zeichen unterteilt:

Visuell darstellerbezogen sind Mimik, Gestik, Bewegung, Maske (Schminke, Frisur), Kostüm

Akustisch darstellerbezogen sind Sprache, Ton, Musik, Geräusche

Visuell raumbezogen sind Requisiten, Bühnenbild, Beleuchtung

Akustisch raumbezogen sind Sprache, Ton, Musik und Geräusche

Akustisch raumbezogen meint, dass Raum im Theater gelegentlich rein akustisch durch Beschreibungen oder Geräuschkulisse suggeriert wird.

Theatrale Zeichen besitzen **Mobilität** und **Polyfunktionalität**.

Mobilität bedeutet, dass Zeichen auf der Bühne beinahe unbegrenzt die Funktionen anderer Zeichensysteme übernehmen können, z.B. Requisiten durch Gesten. Polyfunktional heißt, dass die Theaterzeichen während einer Auffüh-

rung verschiedene Dinge repräsentieren können. Ein Tisch kann in demselben Stück ein Tisch, aber auch ein Tunnel sein etc.

(vgl. Balme 2014: S.67)

Schauspielpädagogisch beschränken wir uns auf die „aktiven“ Schauspieler relevanten Zeichen, die Handlungen (s. auch Kapitel 2.6.1), alles was der/die Schauspieler*in tut, was er/sie mit dem Körper, der Stimme, der Sprache ausdrücken kann.

Der/die Schauspieler*in hat eine **Situation** aus dem Drama, aber auch aus einem Drehbuch herauszulesen bzw. zu kreieren, in der sich die darzustellende Figur gerade befindet. Die Situation wird mit den W-Fragen (s. Kapitel 3.2) erkundet und umrissen. Dabei ist die Frage nach dem **Wo** keine rein visuell-raumbezogene Zeichenfrage, die das Bühnenbild, Requisite etc. betrifft, sondern wie oben erwähnt, können Zeichen aufgrund ihrer Mobilität, Funktionen anderer Zeichensysteme übernehmen, also können auch darstellerbezogene Zeichen die Frage nach dem Raum zur Klärung bringen. Wenn Sie einen fiktiven Raum imaginieren, können Sie ihn mit ihrem Körper, der Stimme, Sprache, Geräusche, durch ihre physischen Handlungen, durch das was Sie tun und wie es tun, wie Sie sich im Raum verhalten, ausdrücken, also durch die entsprechende Koordination Ihrer Zeichen. Schauspieler benutzen dazu meist Requisiten und Ihre Stimme und Sprache.

Die Kollegen Pantomimen haben nur ihren Körper. Sie können die visuell raumbezogenen Zeichen völlig oder fast völlig vergessen. Die Pantomimen brauchen keine Wand, keinen Stuhl, keinen Tisch etc. Sie drücken alles mit dem Körper aus. Möglicherweise nutzen sie noch Beleuchtungseffekte, aber auch darauf können sie verzichten.

Das **Wer** bezieht sich auf die Figur und kann durch Maske und Kostüm sehr eindrucksvoll unterstützt werden. Aber das ersetzt keinesfalls eine gute Rollenarbeit (Kapitel 4).

Die Situation wird also durch sämtliche Zeichen, vor allem durch die Handlungen und Sprachhandlungen der Figur ausgedrückt. Die Zeichen sind aus der Situation und der Figur begründet und verweisen damit auf diese, also auf die Figur in der Situation. Sie sind referentiell.

Die Zeichen, wenn sie klar genug sind, werden vom Publikum interpretiert und sollten im Idealfall mindestens eine Antwort darüber geben, wer, wann, wo, was tut. Wir kümmern uns also in der dramatischen Schauspielpädagogik in erster Linie darum, ob die verwendeten Zeichen, vor allem die Handlungen und Sprachhandlungen, so verwendet werden, dass eine Situation, in der sich die Figuren befinden, deutlich wird, und die Handlungen und Sprachhandlung der Situation und der Figur gemäß und für das Publikum verständlich, nachvollziehbar und glaubhaft zum Ausdruck gebracht werden. Wir halten hier noch einmal fest: Im Drama haben wir Figur, Situation und Handlung und alle Zeichen haben grundsätzlich **referentielle Funktionen**, sie beziehen sich auf die Figur und ihre Handlungen in und aus einer Situation.

Wir nehmen ein Beispiel, welches Ihnen verdeutlichen soll, was den Unterschied einer reinen Erzählung zu einem Drama ausmacht:

Stellen Sie sich vor, es wird beschrieben, wie sich jemand am frühen Morgen, nach einem alkohol-getränkten Abend, fühlt. Da war doch immer noch dieser Liebeskummer, und jetzt der dröhnende Kopf und diese ungeliebte neue Arbeitsstelle, zu der die Figur sich nun aufmachen müsste, oder lieber blaumachen?

Und stellen Sie sich vor, Sie sollen diese Geschichte dramatisieren. Was übrigens in der schauspiel- und theaterpädagogischen Arbeit vorkommen kann.

Sie müssen nun durch Sprache (Monolog) und Regieanweisungen genau den Kern dieser Erzählung nachbilden, insofern, dass ein/e Darsteller*in diese Geschichte dann auch simulieren kann.

Dabei können Sie sich der akustischen und visuellen Mittel bedienen, wie Wecker klingelt, Kostüm, Maske, Bühnenbild.

Gedanken und Gefühle, Stimmungen (innere Handlung) werden über äußere Handlungen ausgedrückt, also alles was man von außen sinnlich wahrnehmen kann: Sprache, Atmung, Geräusche, Mimik, Gestik, Bewegungen, Körperhaltung, Tätigkeiten.

Nehmen Sie sich ruhig mal eine Geschichte zur Hand und versuchen Sie sie zu dramatisieren. Sie werden sehen, das ist gar nicht so einfach. Achten Sie darauf: je passiver, also von inneren Vorgängen dominiert eine Geschichte ist, desto schwerer ist es, sie dramatisch umzusetzen. Drama lebt also von Aktivität, von Handlungen.

Wir können das Drama in Tragödie und Komödie unterteilen, wobei es da heute natürlich viele Zwischenformen gibt.

Ganz allgemein ist in einem Drama der Konflikt zentrales Element. Er entsteht aus den unterschiedlichen Interessen und Absichten der Protagonisten. Wir können also auch den Dreiklang, **Protagonist, Antagonist, Konflikt**, formulieren.

In der Tragödie ist der Held/die Heldin aber jemand der/die sterben kann und eine ernstzunehmende Persönlichkeit ist, mit echten Machtinteressen oder jemand der/die den Machtinteressen und Absichten anderer zum Opfer fällt. Nehmen Sie nur als Beispiel Emilia Galotti von Lessing als

klassisches Drama. Emilia fällt unschuldig den Gelüsten eines Willkürherrschers zum Opfer und am Ende stirbt sie.

In einer Komödie sieht das etwas anders aus. Die Komik folgt anderen Gesetzmäßigkeiten. Auch hier gibt es durchaus Protagonisten und Antagonisten und einen Konflikt. Die Machtansprüche der Protagonisten sind aber nicht so ernst zu nehmen, da die Figuren selbst immer wieder Brüche in sich aufweisen und die Art der Machterlangung oder des Machtverlustes eher unreal überzogen oder gar absurd ist. Das Leben bewegt sich von der Geburt, über das Erwachsenwerden, Erwachsensein, das Alter, den Zerfall, bis in den Tod. Die tragische Figur darf sich linear in die Richtung des Todes bewegen und den Tod in der „fiktiven Realität“ auf der Bühne auch sterben. In der Komödie passiert das so nicht. Wenn die komische Figur stirbt oder ihr etwas Schlimmes angetan wird, dann ist die Komik vorbei.

(mehr hierzu, siehe u.a., von Ahnen 2006, Gehrcke 2012)

Wie oben erwähnt, gibt es viele Zwischenformen. Zudem gibt es komische, heitere Momente in sehr tragisch-dramatischen Stücken. Gerade das Spiel mit der Grenze zwischen Tragik und der Komik setzt aber voraus, die jeweiligen Umbrüche gut und auf den Punkt zu inszenieren.

Allgemein können wir von der **Bauform eines Dramas** her gesehen zwischen geschlossenen und offenen Dramenformen unterscheiden:

Geschlossenes Drama:

- Einheit von Ort, Zeit und Handlung (Aristoteles)
- Handlung und Geschehen bewegt sich auf ein Ziel zu
- Linearität, kausale Verknüpfung, deshalb können Szenen nicht ausgetauscht werden

- Klarer Anfang und eindeutige Lösung
- Unselbständigkeit der Teile
- Beschränkung auf wenige Figuren
- Einheitliche Sprache, hoher Stil, Vers, Pathos
- Pyramidaler Aufbau

Pyramidaler Aufbau (nach Gustav Freytag, 1863):

Exposition (Einleitung):

Einführung in Ort, Zeit, Person und Handlung. Andeutung des Konfliktes.

Ansteigen der Handlung/ Erregendes Moment:

Handlungsfäden werden verknüpft.

Intrigen werden gesponnen.

Entwicklung des Geschehens geht in eine Richtung.

Höhepunkt und Peripetie:

Konflikt gelangt zum Höhepunkt.

Held/Helden stehen vor der entscheidenden Auseinandersetzung.

Peripetie, Umschlag zur dramatischen Wende, zum Sieg oder zur Niederlage.

Fallende Handlung mit retardierenden Moment (Moment der letzten Spannung):

Moment der letzten Spannung. Wird der Held noch mal gerettet?

Katastrophe/Lösung:

Untergang des Helden oder positive Lösung.

Offene Form:

1.)

- Vielfalt in Bezug auf Ort, Zeit, Handlung:
- mehrere gleichberechtigte Handlungsstränge möglich
- Weite Zeiträume
- Vielzahl von Räumen

2.)

- Aufbrechen linearer Handlungsabläufe
- Leitmotive
- Zentrales Ich

3.) Kompositionsfigur:

- vom Einzelteil, von der einzelnen Szene zum Ganzen

4.)

- Kein klarer Anfang und Schluss
- unvermitteltes Einsetzen und Abbrechen der Handlung
- keine Exposition
- Fortsetzung der Handlung möglich

5.)

- viele Figuren

6.)

- unterschiedliche Sprachebenen:
- Alltagssprache
- Spontanität
- Parataxe, Reihung, Satzbrüche, Ellipsen

Zwei ganz besondere Dramenarten möchte ich hier noch vorstellen:

Das absurde Drama:

Das absurde Drama/Theater entwickelte sich ca. ab 1950 als Reaktion auf eine sinnentleerte Welt der Nachkriegszeit. Die neugewonnene Freiheit des Individuums macht es zum Schöpfer seines eigenen Lebens und stellt damit die Frage nach dem Sinn seiner Existenz.

Der Sinn im Absurden Theater, ist die Sinnlosigkeit selbst. Es gibt keine logisch aufgebaute Handlungsfolge, keine zielgerichtete Aktion. Die Sprache ist keine Sprachhandlung, die als kommunikatives Element die Handlung vorantreibt, erklärbar macht oder irgendwie begründet.

Die Figuren sind keine Charaktere, besitzen keine Persönlichkeit im Sinne einer psychologischen Konstitution. Sie haben keine Ziele, Wünsche, Träume oder machtvolle Begehrlichkeiten und damit tragen sie keine Konflikte aus. Die Dialoge sind sinnlos und oft nicht in Kongruenz zu einer physischen Handlung, sondern in Inkongruenz, also im Widersinn dazu und damit auch durchaus komisch. Statt einer inhaltvollen Tiefe und Ich Identifikation der Figur, findet man Leere vor. Deshalb kann sich die Figur nicht von innen nach außen vermitteln. Sondern die Bewegung, die Mimik und Gestik ist vielmehr mechanisch, automatisch und ohne erkennbaren Sinn von außen gesteuert – die Figuren wirken mitunter wie Marionetten.

Die Figuren entwickeln und entfalten sich nicht horizontal von der einen Situation zur Nächsten, getrieben von einem zielorientierten, unbedingten Willen. Vielmehr leben sie im Hier und Jetzt. Ihr Handeln, ihr Streiten entsteht aus dem Moment, für den Moment, hat keinen Sinn und kein übergeordnetes Ziel.

Wichtig hier ist zu verstehen, dass nicht das Spiel absurd ist, sondern die Gegebenheiten aus denen das Spiel erwächst.

Für die Schauspieler*innen ist es wichtig zu verstehen, dass die Situation, in der sie sich befinden, keine vom vorherigen Geschehen logisch abgeleitete Situation ist und daraus auch keine übergeordneten Ziele und logische Folgen entstehen. Die Situation ist, insofern man überhaupt von einer solchen sprechen kann, nicht auf Determinanten, wer, was, mit wem, wohin etc. gestützt. Sondern vielmehr entpuppen sich Ängste, Wahnvorstellungen, Metaphysisches und Seelisches, Unbewusstes, ohne über- oder untergeordnetes Fundament, als Ideen in einem situativen Hohlraum, von denen sich die Figuren leiten lassen und keine Kontrolle darüber haben. Sie reden nicht, es redet in ihnen. Sie handeln nicht aus einer Situation, es wird mit ihnen gehandelt, wie mit einer Marionette und daraus bildet sich eine „Situation“, eher ein Moment ohne übergeordnete und zielorientierte Sinnhaftigkeit.

Sehr bekannte Autoren des absurden Theaters sind: Eugene Ionesco, Samuel Beckett.

Das absurde Drama ist zwar besonders, denn es gibt nicht die klassische Situation und der logische Sinnzusammenhang fehlt. Aber die theatralische Darbietung steht im Verhältnis zur Vorlage. Alle akustischen und visuellen Zeichen, die sinnentleerten, automatisierten Reden und Handlungen der Figuren, verweisen letztendlich referentiell auf die dramatische Vorlage und ihre Simulation.

Deshalb kann man in diesem Sinne auch hier von einem Drama sprechen, wenn auch von einer sehr speziellen Art.

Noch etwas zum Film: Ein Beispiel für einen „absurden Film“ wäre – aus meiner Sicht – der Kino-Film „Hai-Alarm am Müggelsee“, 2013, von Sven Regener und Leander Haußmann, mit Spitzenbesetzung, wie Michael Gwisdek, Henry

Hübchen u.a. Die Geschichte, dass ein Hai im Müggelsee sein Unwesen treibt, ist schon skurril. Der Hai ist hier aber eigentlich nicht das Thema, sondern die Katastrophe, der Alarm, das Event mit all seinen absurden und skurrilen Elementen steht im Vordergrund. Es wird nicht gehandelt, angemessen und vernünftig aus einem realistischen Anlass, sondern es handelt. Die Sprache ist auch hier nicht kommunikatives Element, welches die Handlung vorantreibt, sondern eher mechanisch – Geplänkel. Es entstehen Räume für eher reflexartige Kommunikation und Geschichten, Satire und Trash, ohne erklärende und logische Verknüpfung. Das der Musiker (Element of Crime) und Autor Sven Regener mit Leander Haußmann zusammen so einen Film macht, ist überhaupt nicht verwunderlich, wenn man seine Präferenz für dadaistisch „angehauchte“ Texte kennt.

Dieses Genre kann total viel Spaß machen, wenn man es „richtig“ einordnen kann. Für Laien wirkt solche Art von Theater und Film eher als Klamauk, ohne „Hand und Fuß“. Aber auch die Kritiker der großen Zeitungen taten sich teils schwer mit diesem Film.

Episches Drama:

Als Begründer des epischen Theaters, als eine spezielle Form des offenen Dramas, gilt der Dramatiker Bertolt Brecht. Die konsequente Vermischung von Epos und Drama war ein endgültiger Bruch mit Aristoteles. Aristoteles (384 – 322 v. d. Z.), ein Schüler Platons, war ein griechischer Philosoph und Universalgelehrter. Die **Poetik** ist das ästhetische Werk Aristoteles.

Die antike Dichtungslehre kannte zwei Modi für die Gestaltung der sprachlich-textuellen Ebene: **mimetisch** oder **diegetisch**. Diegesis war der Modus der einfachen epischen Erzählung oder Rezitation.

Mimesis setzt die Anverwandlung der Sprache durch Schauspieler voraus. Und nach Aristoteles schlossen sich Diegesis und mimetisches Drama gegenseitig aus. Die theoretische Idealform eines Dramas ist ein nur aus Dialogen bestehender Text. Und deshalb ist das epische Drama als endgültiger Bruch mit der Aristoteles Poetik zu verstehen. Das Epische Theater ist also als ein Nicht-Aristotelisches zu verstehen. Wir kommen später noch auf die Besonderheiten des Brechtschen Theaters zurück.

Sie sehen also mit diesem erst nur „kleinen“ Einblick, es gibt durchaus sehr unterschiedliche Dramen, von der Bauform und der Art des Dramas her. Sie sehen, es gibt bei weitem nicht nur das geschlossene klassische Drama mit seinem pyramidalen Bau und seiner linear und logisch ausgerichteten Bauform. Und dennoch gibt es immer eine Situation.

Alle Handlungen der Figuren und alle Zeichen deuten darauf hin – auf die Figuren und ihre Situation, mit allen Determinanten. Das heißt, das theatrale Geschehen steht im Verhältnis, ja im Dienst des Dramas. Im absurden Drama gibt es nicht die klassische Situation und Handlungen im ursprünglichen Sinne, aber den Moment und auch in der Simulation des absurden Dramas stehen die Zeichen im Verhältnis zum dramatischen Text, zur Vorlage. Das ist hier erst einmal wichtig an dieser Stelle festzuhalten. Denn Sie werden sehen, dass dies alles so nicht im Postdramatischen Theater gilt.

Bevor wir uns dem Postdramatischen zuwenden, wollen wir uns mit einer weiteren Einteilung des dramatischen Theaters auseinandersetzen. Nämlich der, nach der Darstellungsweise bzw. Spielweise. Die Frage nach der Darstellungsweise schließt automatisch die Frage nach dem Theater ein, nach dem was es bewirken will oder besser was es sein will und damit stellt es die Frage nach dem Verhältnis des Geschehens und der Rolle des Publikums.

Und jetzt kommt das, was ich oben schon erwähnte, die „Brutalität“ der Definition von Theater.

Ich möchte die einfachste und klassischste Definition wählen, die von Eric Bentley:

A spielt B und C schaut zu. Damit haben wir mindestens einen Spieler oder eine Spielerin und eine(n) Zuschauer*in – als Minimalvoraussetzung. Das Theater geht also nicht ohne Publikum. Dem Publikum kommt aber hier eine eher passive Rolle zu. Es soll erst einmal zuschauen, was immer das heißt. Natürlich gibt auch das Publikum-Zeichen, wie Beifall, Bekundungen oder Buhrufe etc. von sich, aber es ist eher passiv. Das es heute einige moderne Inszenierungen gibt, in denen das Publikum auf eine Art und Weise auch etwas aktiver mit eingebunden ist, lassen wir an dieser Stelle außer Acht.

Wir behalten uns jetzt mal diese Definition im Hinterkopf und wollen uns folgender Einteilung hingeben:

A: dramatisch illusionistische Spielweise.

Über die Frage, was Illusionstheater bedeutet, historisch und wirkungsästhetisch gesehen, inwiefern und seit wann überhaupt Illusion im Theater möglich ist? Welche Voraussetzungen für die Erzeugung von Illusion im Theater gegeben sein müssen und wo die Grenzen liegen? Darüber publizieren und zanken die Theaterwissenschaftler*innen mit großer Leidenschaft und das kann hier, in differenzierter Betrachtungsweise, vor allem in Bezug auf die verschiedenen wirkungsästhetischen Aspekte, keine Rolle spielen, denn das würde den Rahmen deutlich sprengen.

Ich will mich auf die Beschreibung des Illusionstheaters, weitestgehend im Sinne Konstantin Stanislawskis einlassen.

Zunächst aber, für alle Einsteiger unter Ihnen, sei dieser wichtige Künstler kurz vorgestellt:

Der Schauspieler und Regisseur Konstantin Sergejewitsch Stanislawski (1863-1938) gründete mit Wladimir Nemiro-witsch Dantschenko das Moskauer Künstlertheater. Er entwickelte ein eigenes „System“ und eine Psychotechnik, die den Schauspieler in die Lage versetzen sollte, seine Rolle und sein Spiel, seine Handlungen, wahrhaftig zu gestalten. Die Szenerie sollte milieuecht sein. Vom Schauspieler forderte er die Identifikation mit seiner Rolle. Ebenfalls war ihm die Ausarbeitung und Darstellung individueller Figuren wichtig. Das heißt, Charaktere, die individuelle Züge aufweisen: es gibt also nicht die Rolle des archetypischen, schablonenhaften Bäckers, sondern die Rolle eines individuellen Menschen, der den Beruf Bäcker ausübt. Auch heute noch stellt Stanislawskis Arbeit ein wichtiges Fundament in der Schauspielerausbildung dar. Die Lehre eines Lee Strasbergs, einer Stella Adler oder eines Sanford Meisners, beruht letztendlich auf einer Weiterentwicklung der Schauspieltechnik nach Stanislawski. Genau so sind die Schauspiellehrer Michael Tschechow und W. Emiljewitsch Meyerhold (Biomechanik) Schüler Stanislawskis.

Wie sind wir auf Herrn Stanislawski gekommen? Genau, das Illusionstheater, was folgend erläutert wird:

A spielt B unter Homogenitätsbedingungen. Genauer, das Publikum bekommt den dualen Vorgang des Spiels nicht mit. Für die Zuschauer*innen handelt eine fiktive Figur in einem fiktiven Raum. Alle Zeichen verweisen auf die fiktive Figur in einer fiktiven Situation, in einem fiktiven Raum. Die Dualität von Schauspielerperson und Rolle, ist den Schauspieler*innen durchaus bewusst. Für sie läuft die Schauspielersperspektive und die Rollenperspektive quasi parallel. Aber dem Publikum bleibt diese Dualität, samt technischer Maschinerie verborgen.

Die Zuschauer*innen sind mehr oder minder in einem Flow mit dem Geschehen, den Figuren und ihren Handlungen. Sie

haben kein wesentliches Interesse mehr an eigenen Verhandlungen, sie sind sicher nicht völlig selbstvergessen, aber mit ihrer gesamten Aufmerksamkeit bei der fiktiven dramatischen Simulation auf der Bühne, zumindest im Idealfall. Das heißt, sie wissen, dass sie im Theater oder im Kino etc. sitzen, nur verschmelzen sie mit dem Geschehen auf der Bühne, hinter der Leinwand – mehr oder minder.

Im Kino oder generell im Fernsehen und Film gibt es eine klare Trennung zwischen dem Publikum und dem Geschehen und den Akteuren: die Leinwand, der Bildschirm. Im Theater ist das, vor allem durch den Live-Charakter, durchaus schwieriger, Illusion nicht zu durchbrechen.

Schon Denis Diderot (1713 – 1784) empfahl den Schauspielern sich am Bühnenrand eine große Mauer vorzustellen, die Vierte Wand. Diese Wand ist eine für das Publikum transparente fiktive Wand, also quasi nicht da, es kann ungehindert das Geschehen beobachten. Die Protagonisten auf der Bühne durchbrechen diese Wand nicht, sie bleiben in ihrer Welt, in ihrer Fiktion. Richtet sich die Kommunikation direkt an den Zuschauer/die Zuschauerin, so wird die Vierte Wand überwunden und damit die Illusion durchbrochen. Dieses Mittel der Durchbrechung der Illusion wird im Theater, aber auch durchaus hier und dort im Film angewandt, indem ein Protagonist sich beispielsweise „durch“ die Leinwand (Kamera) direkt an das Publikum wendet, was natürlich während der Produktion des Films nicht anwesend ist, anders als im Theater, wo der unmittelbare Kontakt möglich ist. Die Vierte Wand ist heute weniger eine Konvention, als eine Technik, die erlaubt, dass die Protagonisten in Ihrer Fiktion, in ihrer geschlossenen Welt, bleiben können. Das Publikum bekommt zudem nur das zu sehen, was es zu sehen bekommen soll, was nicht die Illusion zerstört!

Eine wichtige Voraussetzung ist hierbei, dass es eine Grenze zwischen dem sogenannten semiotischen Rollenkörper und dem phänomenalen Leib gibt, die nicht überschritten werden sollte, weil dann die Illusion zerstört werden kann.

Was heißt das konkret?

Wenn eine Figur sich auf der Bühne Gewalt zufügt, so tut sie das gegen ihren semiotischen Rollenkörper, nicht gegen ihren echten Körper, dem phänomenalen Leib. Sie ritzt sich also nicht wirklich mit dem Messer, sondern sie erzeugt eine Illusion von Wirklichkeit, die Darstellung ist so glaubhaft und wirkt in dieser fiktionalen Welt wie echt. In dem Moment, wo diese Grenze zwischen semiotischem Körper und phänomenalen Leib überschritten wird, wird auch die Illusion zerstört, die Figur, der Protagonist bewegt sich aus der Fiktion in eine wahrgenommene Realität. Das heute natürlich mit dieser Grenze zwischen semiotischem Körper und phänomenalem Leib gespielt wird und man sich an dieser Grenze bewegt, sei gleich Thema.

Wir wollen zusammenfassen: unter der Bedingung der Einhaltung der Grenze zwischen semiotischem Körper und phänomenalem Leib und einer realistischen Darstellungsweise, neben allen anderen akustischen und visuellen Zeichen, wird eine Illusion von Wirklichkeit erzeugt, die dem Publikum ermöglicht, sich in das Geschehen einzufühlen.

Die Frage, die sich dabei stellt, ist eine bis heute schauspielmethodische Streitfrage: muss der/die Schauspieler*in, um die Illusion zu erzeugen, wirklich echt und selbst fühlen oder ist es vielleicht sogar zu viel echt zu fühlen? Was braucht es um wahrhaftig zu sein?

Diese Frage ist bis heute eine Streitfrage und kann deshalb selbstverständlich von mir nicht abschließend beantwortet werden. Ich möchte nur kurz zwei historische Auffassungen gegenüberstellen, die hier natürlich – in diesem Rahmen –

nur kurz skizziert sein können und dazu einen Vorschlag daneben stellen.

Der Journalist Pierre Remond de Sainte-Albine (1699-1778) und der Schauspieler Francesco Riccoboni (1707-1772) waren sich zunächst darin einig, dass Bühne Plattform illusionistischer Täuschung des Publikums sein soll. Wie oben schon erwähnt, über die besondere Bedeutung des Illusionstheaters des 18. Jhd., hinsichtlich seiner Wirkungsästhetik, soll hier nichts gesagt werden.

Sainte-Albine war der Auffassung, dass der Schauspieler „heiß“ sein soll. Nach Sainte-Albine kann der Schauspieler dem Publikum Gefühle nur glaubhaft vermitteln, wenn er diese selber empfinde, er also „heiß“ ist.

Riccoboni forderte den „kalten“ Schauspieler. Der Darsteller sollte also seine Rolle gut studieren, ihre Bewegung und Regung kennen, dabei sollte er seine Seele kontrollieren und den Zuständen der Rolle gefügig machen.

Im Großen und Ganzen geht der Streit also bis heute – „über das Knie gebrochen“ darum, ob der/die Schauspieler*in persönliche oder gar bewusst private Erfahrungen, Erlebnisse zur Grundlage nehmen soll, um echte Gefühle zu erzeugen, die der fiktiven Geschichte zur Grundlage gelegt werden, also sozusagen untermischt werden. Die von Stanislawski gefundene und untersuchte Technik dazu, sofern man von Technik sprechen sollte, heißt emotionales Gedächtnis und wurde von Lee Strasberg mit großem Interesse aufgegriffen. Sie beruht darauf, dass emotionale Erfahrungen, Erlebnisse mit den Gefühlen im Gehirn abgelegt sind und durch einen Stimulus, das heißt durch Auslöser, z.B. sensorische Erreger, wachgerufen werden können. Also, erinnern Sie sich an ihren Liebeskummer, an den Moment, an denen ihr Geliebter, ihre Geliebte mit ihnen Schluss gemacht hat? Erinnern Sie sich an den Geruch