

Standorte 1

Malte Pfeiffer

THEATER DES HANDELNS

Strategien der Performance-Art als Methoden
in der Theaterarbeit mit Jugendlichen


deutscher
theaterverlag

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	7
1. GRUNDLAGEN	
1.1 Theoretische Einführung in die Kunstform Performance-Art.....	11
1.2 Charakteristika der Performance-Art.....	16
1.2.1 Prozesshaftigkeit.....	16
1.2.2 Akteurzentrierung	17
1.2.3 Intermedialität.....	20
1.2.4 Handlungsvollzug	20
2. ÄSTHETISCHE BETRACHTUNG	
2.1. Eigene theaterpädagogische Performance-Praxis.....	22
2.1.1 Ansatz und Arbeitsweise der Produktion "Aschekinder"	22
2.1.2 Ansatz und Arbeitsweise der Produktion "Spiegel-Ich"	24
2.2 Ästhetische Parameter performativer Theaterprojekte	26
2.2.1 Raum und Zeit, Publikum, Intermedialität	26
2.2.2 Figuren und Körper	30
2.2.3 Wirklichkeit und Signifikanz, Bedeutungskonstruktion.....	33
2.2.4 Spiel und Handlung.....	36
2.2.5 Dramaturgie und Ästhetik.....	38
2.2.6 Ausgangsmaterial	42

3. LERNFELDER

3.1	Performance-Art als ästhetische Entsprechung jugendlicher Lebenswelten	46
3.2	Lernfelder und Schwierigkeiten	49
3.2.1	Lernfelder für Akteure	49
3.2.1.1	Persönlichkeitsentwicklung und Selbsterkenntnis ..	50
3.2.1.2	First-Hand-Erfahrungen	53
3.2.1.3	Umgang mit künstlerischen Mitteln	54
3.2.1.4	Teilhabe an kultureller Bedeutungsproduktion	58
3.2.1.5	Sinn stiftende Prozesse	60
3.2.2	Lernfelder für ein Publikum	61

4. PERFORMANCE-ART IN DER THEATERPÄDAGOGISCHEN PRAXIS

4.1	Didaktik und Methodik performativer Theaterpädagogik	66
4.1.1	Grundlagen einer Didaktik performativer Prozesse ..	68
4.1.1.1	Den Kunstcharakter der Arbeit betonen	68
4.1.1.2	Auf ein ästhetisches Produkt hin arbeiten	68
4.1.1.3	Den Prozess als ästhetische Forschung begreifen ..	69
4.1.1.4	Praxis und Reflexion in Wechselbeziehung setzen ..	70
4.1.1.5	Verantwortung für den Prozess an die Lernenden abgeben	70
4.1.1.6	Die Arbeit als Gruppenprozess begreifen	71
4.2	Rolle der Spielleitung	72
4.3	Der Prozess einer performativen Theaterpädagogik	77
4.3.1	Voraussetzungen	77
4.3.2	Phasen der Arbeit	78
4.3.3	Phase eins - Grundlagenarbeit	79
4.3.3.1	Präsenz/ Awareness entwickeln	80
4.3.3.2	Zufallspotentiale nutzen lernen	80
4.3.3.3	Eigenheiten von Körper, Raum und Zeit wahrnehmen	81

4.3.3.4	Den Körper trainieren	83
4.3.3.5	Entgrenzung erleben	84
4.3.3.6	Sich selbst reflektieren	84
4.3.3.7	Mit Material experimentieren	85
4.3.3.8	Geräusche, Töne, Klänge nutzen	86
4.3.4	Phase Zwei - Entwicklungsarbeit	86
4.3.4.1	Arbeit über Begriffe und Themen	88
4.3.4.2	Arbeit über Rituale	89
4.3.4.3	Arbeit über Material	90
4.3.4.4	Arbeit über Körper	92
4.3.5	Phase Drei - Verdichtungsarbeit	93
4.3.5.1	Distanz schaffen	94
4.3.5.2	Dramaturgie entwickeln	97
4.4	Die Arbeit mit Performance-Art reflektieren	99
4.4.1	Performance verstehen lernen	101
4.4.2	Die eigene Performance - Arbeit analysieren	106
4.4.2.1	Das Setting für Reflexionsrunden und Feedback ...	106
4.4.3	Inhalte der Reflexion	111
	SCHLUSSBETRACHTUNG	114
	LITERATURVERZEICHNIS	117

2. ÄSTHETISCHE BETRACHTUNG

2.1. EIGENE THEATERPÄDAGOGISCHE PERFORMANCE PRAXIS

Die beiden Projekte "Aschekinder" (2006) und "Spiegel-Ich" (2006/2007) an der Weidigschule im hessischen Butzbach, bilden die praktische Grundlage für meine theoretischen Untersuchungen innerhalb dieser Arbeit. Ursprünglich war die Durchführung von "Aschekinder" im Rahmen eines Workshops geplant, es ergab sich dann jedoch die feste Zusammenarbeit mit einem Oberstufenkurs für Darstellendes Spiel, die im Folgejahr mit der zweiten Produktion "Spiegel-Ich" fortgesetzt wurde.

Im Folgenden werde ich zuerst kurz den Ablauf und die Vorgehensweise innerhalb der beiden Projekte beschreiben, um eine Grundlage für die Auseinandersetzung mit den ästhetischen Parametern performativer Theaterproduktionen zu schaffen, wie ich sie im nächsten Unterpunkt dieses Kapitels vornehmen werde. Dort werden beispielhaft szenische Aspekte der beiden Produktionen herausgegriffen werden, um die Argumentation voran zu führen.

2.1.1 ANSATZ UND ARBEITSWEISE DER PRODUKTION "ASCHEKINDER"

Der Ansatz dieser ersten Produktion an der Weidigschule Butzbach im Jahr 2006 war nicht dezidiert performativ, sondern auf den ersten Blick relativ "klassisch": Zwar wollte ich bereits gezielt mit Methoden der Performance-Art arbeiten, hatte jedoch noch keine konkrete Vorstellung, welche ästhetischen, pragmatischen und gruppendynamischen Konsequenzen das haben würde, und so beschloss ich, die SchülerInnen des Kurses langsam und vorsichtig an performative Strategien heranzuführen. Mit 24 Schülerinnen und Schülern im Alter von 17 und 18 Jahren arbeitete ich über drei Monate hinweg in ungefähr wöchentlich stattfindenden Probeneinheiten von je drei Stunden und drei längeren Probenwochenenden auf der Grundlage einer dramatischen Vorlage, dem Stück "Aschen-

kinder" von Janusz Glowacki. Gewalt und Unterdrückung, Gruppen- und Machtstrukturen sind die zentralen Themen des Stücks, das in einer polnischen Besserungsanstalt für kriminell gewordene oder verhaltensauffällige Mädchen spielt. Durch ein Filmteam, das Glowacki in seiner Vorlage zu Dreharbeiten in das Gefängnis kommen lässt, werden aktuelle Bezüge aufgemacht: zu Fragen der Medienethik und Privatsphäre, Überwachung, oder aber Medienformaten und "Reality Shows" wie "Big Brother" oder "Hinter Gittern - der Frauenknast".

Die dramatische Vorlage, die also vielerlei inhaltliche Ansatzpunkte liefert, diente uns als Ausgangspunkt und Materiallager für die gemeinsame theatrale Auseinandersetzung mit diesen Themen. Sie wurde zerstückelt und wieder zusammengesetzt, über den persönlichen Zugang der SchülerInnen erweitert, um am Ende mehr oder weniger fragmentarisch das Grundgerüst für das szenische Endprodukt zu bilden.

Neben dem Einflechten performativer Elemente bediente ich mich vor allem Methoden des Chorischen Theaters und des Körpertheaters. Auch die Auseinandersetzung mit Raumkonzepten spielte für die Produktion eine wichtige Rolle: Welche Bühnenformen und Konzepte gibt es und wie können diese benutzt werden, damit bereits Theater-Raum bestimmte Inhalte transportiert? In welchem Verhältnis stehen Akteure und Publikum zueinander? Nicht zuletzt spielte durch das Spiel mit einer Kamera und die simultane Projektion der Bilder auf der Bühne auch die Frage, wie der Umgang und Einsatz neuer Medien Theaterarbeit verändert, eine entscheidende Rolle für die Produktion.

Über die Auseinandersetzung mit dem dramatischen Text wurde ein Raumkonzept entwickelt, das die in dem Stück transportierte Atmosphäre vermitteln sollte. Wir wählten Szenen aus und filterten aus ihnen die darin enthaltenen Handlungen und entwickelten aus diesen performative Spielprinzipien, die die Grundlage des Geschehens auf der Bühne bildeten. Das entwickelte performative Material wurde wiederum in Verbindung mit den im Stück beschriebenen Figuren gebracht und in der Reflexion auf seinen Symbol- und Bedeutungsgehalt überprüft.

2.1.2 ANSATZ UND ARBEITSWEISE DER PRODUKTION "SPIEGEL-ICH"

Erst im zweiten Projekt war der Ansatz dezidiert performativ konzipiert und wurde den SchülerInnen, etwa 16 Jugendliche im Alter von 18 bis 19 Jahren auch als solcher kommuniziert. Das Projekt war als Workshop in fünf verschiedenen, unterschiedlich stark angeleiteten Phasen entworfen und sollte den Teilnehmenden eine Auseinandersetzung mit der Kunstform Performance-Art ermöglichen, um sich mit ihnen auf die Suche nach einem individuellen Zugang zu dieser begeben. Wir arbeiteten über ein halbes Jahr hinweg fast ausschließlich innerhalb ein- bis zweitägiger Probenwochenenden, die etwa monatlich stattfanden und den regulären Darstellendes-Spiel-Unterricht der SchülerInnen ersetzten. Ein starker Bezug zu Materialien und Objekten und die Arbeit mit Video sollten den Zugang zu den ästhetisch anspruchsvollen, offenen und für viele ungewöhnlichen Strategien der Performance-Art erleichtern. Damit die Teilnehmenden inhaltlich nicht völlig ins Leere liefen, stellte der Roman "Sputnik Sweetheart" des japanischen Gegenwartsliteraten und Theaterwissenschaftlers Haruki Murakami Ausgangspunkt, Reibungsfläche und Materiallager für die theatrale Arbeit dar - anders als im ersten Projekt jedoch ohne Anspruch, die darin enthaltene Erzählung in irgendeiner Weise wiederzugeben. Inspiriert von individuellen Recherchearbeiten zu den im Roman verhandelten Themen (wie Liebe, Selbstaufgabe, Identitätsfindung und die Frage nach gesellschaftlicher Anpassung) versuchten wir im Workshop performative Handlungen, die Arbeit mit Körper und verschiedensten Materialien und Objekten zu Motiv- und Bedeutungsträgern zu machen. Im Prozess ständigen Experimentierens und die durch Improvisation mit Texten, Handlungen, Video und Materialien verdichteten wir nach und nach das entwickelte Material zu einer den Jugendlichen eigenen theatralen Bildsprache für ein ästhetisches Bühnenprodukt.

Die SchülerInnen lasen im ersten Arbeitsschritt die gemeinsame Lektüre und begannen, in einer Art Arbeitstagebuch Material zu sammeln: selbst geschriebene und fremde Texte, Gedichte und Bilder, die für sie assoziativ mit dem Thema verknüpft waren. Diese Motive und Assoziationen wurden dann

im nächsten Arbeitsschritt zur Basis von ersten Solo-Performances und gemeinsamen Improvisationen. In den schon begonnenen Probenstagebüchern wurden parallel zum Prozess immer wieder Texte, Bilder, Notizen, etc. ergänzt, die Gedanken zum Probenprozess und auch darüber hinaus zu den Themen, mit denen wir uns beschäftigten, fest gehalten. Durch Wahrnehmungstraining, zunehmende Seh-Erfahrung und Reflexionen kristallisierten sich Materialien, Objekte, Bilder und Handlungen heraus, die für die Teilnehmenden zugleich motivisch, theatral und persönlich Wirkungspotential besaßen.

Mit den entwickelten ersten Performances und Bühnensequenzen experimentierten wir anschließend an Orten im öffentlichen Raum und hielten diese Experimente mit einer Videokamera fest. Die Aufnahmen wurden gesichtet, wir sprachen über Eindrücke und Assoziationen und entschieden uns für bestimmte Motive, die dann später wieder durch Projektion mit dem Spiel in Beziehung gebracht werden sollten. Ein sich nun von der Gruppe abspaltendes Technik-Team schnitt die ausgewählten Motive zu kleinen Clips.

Im letzten Schritt entstand wieder durch Improvisationen des bis hierhin entwickelten Materials ein Neben- und Miteinander von Live-Aktionen und projizierten Bildern. Der so lange wie möglich für neue Impulse offen gehaltene Prozess wurde nun zu einzelnen Sequenzen verdichtet. In diesem Abschnitt experimentierten wir auch erstmals mit Texten, die während des Materialfindungsprozesses entdeckt wurden, und erprobten diese in verschiedenen Zusammenhängen.

2.2. ÄSTHETISCHE PARAMETER PERFORMATIVER THEATERPROJEKTE

Eine Formsprache performativer Theaterarbeit entwickelt sich immer wieder neu aus der Begegnung und auf dem Hintergrund der Persönlichkeiten und Erfahrungen der beteiligten Akteure. Dennoch möchte ich im Folgenden einige ästhetische Parameter beschreiben, die sich aus den in 1.2. beschriebenen Charakteristika der Performance-Art entwickeln und einem Theater immanent sind, das sich performativer Strategien bedient.

2.2.1 RAUM UND ZEIT, PUBLIKUM, INTERMEDIALITÄT

Die räumliche Grundsituation, in der die Bühnenhandlung von "Asche-kinder" stattfindet, ist geprägt von extremer Nähe zwischen Akteuren und Zuschauenden und wird von Annika Miller, einer Spielerin aus dem Kurs, folgendermaßen beschrieben:

Die Spielfläche wird durch eine grüne Plastikplane markiert. Die Zuschauer werden an drei Seiten um die Spielfläche herum an den Wänden platziert. 15 Stühle bleiben frei, um während des Stücks von den Mädchen benutzt zu werden. Zu Beginn des Stückes, wenn das Publikum den Raum betritt, befinden sich fast alle Mädchen auf der Spielfläche. Vier Mädchen sitzen auf ihren Stühlen zwischen dem Publikum. Das "Filmteam" kontrolliert, dass nur die richtigen Stühle von den Zuschauern besetzt werden. An der offenen Seite befindet sich eine Leinwand, auf die von hinten projiziert werden kann. Neben der Leinwand, an einer Ecke der Spielfläche, befindet sich ein erhöhtes Podest, auf dem sich ein Tisch mit einem Laptop darauf und ein Stuhl befinden. Das Podest dient dem Filmteam als Arbeitsplatz.

Während des ganzen Stückes wird über die Videokamera des Filmteams immer wieder Bildmaterial live auf die Leinwand projiziert. Fragmente von Gesichtern und Körpern, die durch Nähe und Distanzlosigkeit zum Gefilmten geprägt sind. In Schnitt-Sequenzen sind zudem vom Filmteam produzierte

Clips in kurzen Ausschnitten auf der Leinwand zu sehen. Durch die Eingrenzung der Spielfläche durch das Publikum gibt es keinen außerszenischen Bereich, die Akteure befinden sich in einer Situation permanenter Präsenz – nichts findet im Verborgenen statt, es gibt keine Auf- und Abgänge, kein "Off". In Szenen, bei denen, wie oben beschrieben, die freien Plätze im Publikum von den SpielerInnen direkt genutzt werden, scheuen sie keinen Körperkontakt zu den sie umgebenden Personen, lehnen sich an, setzen sich auf den Schoß, flüstern ihnen ins Ohr. Die Haupt-Spielfläche auf der grünen Plastikfolie ist dabei durchgehend gedämpft weiß ausgeleuchtet, so dass auch die Zuschauenden nicht im Dunkel verschwinden, sondern sich alle im Raum befindenden Personen sehen können.

Ein wesentlicher Aspekt in Bezug auf diese Grundsituation ist, dass im Sinne von Hermann die Zuschauenden als "Mitspieler" begriffen werden, die die Aufführung durch ihre Rezeption und Reaktion mit hervorbringen und gemeinsam mit den Akteuren in "dynamische Prozesse" im Sinne der von Fischer-Lichte proklamierten Feedbackschleife verwickelt sind.⁴⁷

*"Damit wird betont, dass für die ästhetische Erfahrung in der Aufführung das theatralisch Entscheidendste das Miterleben der wirklichen Körper und des wirklichen Raums sei"*⁴⁸

Über diese ästhetischen Erfahrung der Liveness (vgl. Kapitel 1.2.1.) werden die Zuschauenden in den untersuchten Produktionen zum direkten Interaktionspartner der Akteure. In "Asche-kinder" werden sie zum Mit-Verursacher des Dilemmas der Akteure gemacht (die sich inhaltlich gesehen in einer Situation der Ausweglosigkeit und Enge befinden und faktisch durch die Präsenz des Publikums eingeschränkt sind), zwingen dadurch in ihrer schlichten körperlichen Anwesenheit die Akteure, in einer bestimmten Art zu handeln, und beeinflussen in ihrer Reaktion auf den engen körperlichen Kontakt mit den Akteuren wiederum deren Verhalten und Handeln. Das Publikum wird zum Verhandlungspartner.

Die Produktion "Spiegel-Ich" greift diese Art der Interaktion auf und treibt sie noch ein Stück weiter, indem sie die Zuschauen-

den selbst zu Handelnden macht: Gegen Ende des Stückes findet sich eine Szene, in der zwei Spielerinnen auf der zentralen Spielfläche mit einer Installation experimentieren, durch die sie ihre beiden Gesichter auf einer Glasscheibe ineinander verschwimmen lassen können. Zeitgleich finden verschiedene andere Aktionen statt, eine Spielerin balanciert auf einer rollenden Röhre, man sieht eine Projektion von tanzenden Füßen auf eine Rolltreppe in einem städtischen Kaufhaus, ein Text wird gelesen, die Gesichter auf der Glasscheibe werden von einer Spielerin mit einer Kamera abgefilmt und auf eine Leinwand im Hintergrund des Geschehens projiziert. Plötzlich verlässt eine Spielerin ihren Platz an der Installation, begibt sich ins Publikum und nimmt eine Zuschauerin mit auf die Spielfläche, um ihren Platz an der Installation einzunehmen. Die Spielerin erklärt der Zuschauerin, wie sie die Installation bedienen kann, dann begibt auch der zweite Spieler sich in das Publikum und führt einen Zuschauer als Ersatz für sich selbst an die Installation. Das Spiel der Zuschauer mit der Installation, das ihrer beider Gesichter zeigt, die ineinander verschwimmen, wird direkt auf die Leinwand übertragen.

Der Zuschauer findet hier auf der Bühne in einem reglementierten Rahmen einen eigenen Handlungsspielraum, der zwar nicht unbedingt die Entwicklung des Geschehens, zumindest aber dessen Bedeutung beeinflusst. Performative Theaterarbeit stellt das Verhältnis von Spielenden und Zuschauenden stärker in den Vordergrund und ist prinzipiell offen dafür, dass dieses Verhältnis auch während der Aufführung ausgehandelt wird.

Ein zweiter wichtiger Aspekt, der bereits in der eingangs beschriebenen Grundsituation von "Aschekinder", aber auch in der eben kurz umrissenen Szene aus "Spiegel-Ich" deutlich wird, ist, dass in beiden Produktionen ein grundsätzlich experimenteller Umgang im Zusammenspiel von Körperhandlung und elektronischen Medien zu beobachten ist, ein multi- und intermediales Agieren. Die bereits unter 1.2.3. beschriebene grundsätzliche Intermedialität von Performance-Art, in die Material und Mittel unterschiedlichster Kunst- und Theaterformen einfließen können, bezieht sich hier vor allen Dingen auf den Umgang mit Video und Projektion.

Die unmittelbare Konzentration auf die körperlichen Handlungen der Akteure weicht dadurch einer Ästhetik des Mehrgleisigen, welche die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen teilt. Die verwendeten ästhetischen Elemente, in leiblicher Körperpräsenz mit den Zuschauenden agierende Körper, Text und Musik, sowie die Videoprojektion, stehen nicht immer in Interaktion und direktem Bezug zueinander und erzeugen doch immer gleichzeitig und simultan Beziehungen zueinander.

Das kommt bei der Produktion "Spiegel-Ich" noch stärker zum Tragen als bei "Aschekinder", da hier auf insgesamt fünf verschiedenen Spiel- und einer Projektionsfläche gearbeitet wird und sich die verschiedenen Text- und Handlungsebenen oft überlagern, da sie, wie in der weiter oben beschriebenen Szene im Ansatz erkenntlich wird, teilweise simultan stattfinden. Performative Theaterarbeit ist daher gekennzeichnet durch die Gleichzeitigkeit, Überlagerung und Parallelität verschiedener Handlungs- und Wirkungsebenen. Dies bedeutet für die Strukturierung des Materials und den Umgang mit Raum vor allem eine Aufhebung der (auf die Zentralperspektive ausgerichteten) szenischen Ordnung und ihre Ersetzung durch dezentrale Gleichzeitigkeit im Sinne von "Alles auf einmal".

In dem Fall der analysierten Praxisbeispiele nur als Randererscheinung auftretend, ist der Einbruch des Realen in Bezug auf den Raum - im Beispiel weiter oben abzulesen an der Videosequenz der Kaufhaus-Rolltreppe. Das Verlassen des als klassischen Theaterraums definierten Ortes und die Suche und Nutzung von Orten im öffentlichen Raum, die als theatrale Räume neu definiert werden, geschieht hier zwar nur innerhalb des Probenprozesses und findet sich im ästhetischen Produkt nur auf der Ebene der Videoprojektion wieder; dennoch stellt diese Arbeit am anderen, realen Ort einen wichtigen Moment in der Arbeit dar und wurde dazu genutzt, den Theaterraum während der Aufführung durch die Projektion in den realen Stadtraum hinaus zu erweitern. Der im Video gezeigte Raum geht in den realen Raum über.

Für die Zuschauenden bedeutet das, besonders im Zuge der eben angesprochenen "Mehrgleisigkeit" und des Verlustes einer szenischen "Zentralperspektive" und klaren Blicklen-

kung, dass sie nicht nur körperlich, sondern vor allem auch geistig "selbst Bestandteil des Geschehens" (Fischer-Lichte/Roselt)⁴⁹ werden, indem sie aus einem Überangebot simultaner Präsentationen auswählen müssen und nur Ausschnitte des Geschehens wahrnehmen können. Das führt nicht selten auch zu Gefühlen der Irritation und Überforderung im Publikum (Vgl. Kapitel 3.2.2).

2.2.2 FIGUREN UND KÖRPER

In beiden Produktionen ist als grundlegendes ästhetisches Merkmal ein ständiges Spiel mit Figuren, deren Konstruktion und Dekonstruktion zu beobachten.

Bei "Aschekinder" arbeiteten die SchülerInnen während des Probenprozesses zwar teilweise mit bestimmten Rollen aus der dramatischen Vorlage, um Spielanlässe und Motivationen für das Bühnengeschehen zu entwickeln; bereits in dieser Phase wurden jedoch durch ständige Wechsel in der Arbeit mit diesen Rollen klare Zuordnungen und Rollenfestlegungen aufgebrochen. Auf der Bühne dann sind alle SpielerInnen, die auf der Spielfläche agieren, weiß gekleidet, die Kostüme sind nicht einheitlich, lassen durch ihre Farbe jedoch die Akteure als einander zugehörig erkennen. Im Zusammenhang mit Text und Bühnenhandlung werden die SpielerInnen durch das schlichte Bühnenkostüm BewohnerInnen einer Irrenanstalt oder eines absurden Gefangenenlagers. Die weißgekleideten, barfüßigen Gestalten sprechen sich nie direkt mit Namen an, doch referieren sie im Gespräch durch Rollenbezeichnungen (Aschenputtel, der Prinz, der Kameramann, etc.) auf bestimmte Personen. Nur selten jedoch sind diese Bezeichnungen eindeutig einer Spielerin zuordenbar, sondern verweisen, je nach Situation, auf unterschiedliche oder mehrere Darstellerinnen gleichzeitig. Aschenputtel beispielsweise, der auf der Bühne immer die Position der Ausgegrenzten und Unterdrückten zugeordnet wird, die das Publikum in einer Szene gerade eindeutig als die am Boden liegende, von den anderen in die Enge gedrängte Person erkannt haben will, wird schon in der nächsten Szene vor den Augen aller durch eine andere Spielerin ersetzt, die ihre Position einnimmt und das Spiel fortführt.

Performative Theaterarbeit löst sich von einer mimetischen Anverwandlung einer Figur ("Einführung") und dem Ziel, diese zu "verkörpern", und folglich auch - wie an ihren Produkten ablesbar wird - von dem Ziel, mit der Bühnenhandlung klar umrissene Figuren mit bestimmten feststehenden Eigenschaften zu konstruieren. Anders als beispielsweise bei anti-naturalistischen Theaterkonzepten wie dem Theater von Brecht geschieht das jedoch nicht über die Distanzierung zur Rolle/zur Figur, die zuvor für das Publikum durchaus nachvollziehbar handelte. Vielmehr entstehen theatrale Subjekte⁵⁰ im Sinne heterogener Konstrukte von "Protagonisten" (Pinkert)⁵¹, die nur über bestimmte Handlungsschemata beschreibbar werden und selten überhaupt als konkrete Figur mit eindeutigen Eigenschaften oder einer eindeutigen Geschichte greifbar werden.

Bei "Spiegel-Ich" kommt zu diesem Spiel mit klarer Zuordenbarkeit das Spiel mit dem Darsteller-Ich und die Offenlegung von Konstruktion und Dekonstruktion der Figuren-Fragmente. Zu Beginn des Geschehens treten die Akteure einheitlich schwarz gekleidet vor dem Publikum auf, legen vor dessen Augen ein Kostüm an, treten in ein Spotlight und stellen sich über ein Mikrofon mit einem kurzen Statement über sich und ihre Persönlichkeit vor. Dabei nutzen sie die Tatsache, dass das Publikum fast ausschließlich aus dem schulischen Kontext stammt und sie selbst fast allen persönlich bekannt sind: Sie vermischen in den Statements Aussagen über mögliche fiktive Figuren mit Aussagen, die real auf sie zutreffen. Mal verwenden sie ihren eigenen Namen mit einer fiktiven Aussage über ihren Charakter, mal sind beide Aspekte fiktiv, mal beide real oder zumindest so glaubwürdig, dass sie vom Publikum als real angenommen werden können.

Im Folgenden wird durch einen ständigen Wechsel der in dieser Szene angelegten Kostümteile unter den Darstellenden eine eindeutige Zuordenbarkeit von Figuren völlig ausgeschlossen und die SpielerInnen scheinen immer eher als sie selbst, da ihnen eine plausible Rolle und die stringente Haltung einer Figur völlig fehlen.

Auch diese Protagonisten sind keine Performer im Sinne der Performance-Art, die auf der Bühne Aktionen ausführen und auf nichts verweisen wollen als auf sich selbst. Durch Kostüm,

Text und Aktionen lassen die Akteure fragmenthaft Figuren entstehen und verweisen damit auf etwas außerhalb des eigenen Selbst. Etchells stellt heraus, warum im Theater selbst in der Beschäftigung mit dem Performativen solche Referenzen wichtig sind:

*"On stage, you need something to play with, a game or a character. ... you cannot not represent on a stage in front of others ... your own is to be seen in the process, where you are in friction with something, what's not your own"*⁵²

Im Gegensatz zur schauspielerischen Darstellung einer Figur im Sinne einer Verkörperung meint "Verkörperung" hier jedoch die mimetische Anverwandlung von Handlungsweisen. Sie wird auf der Bühne, wie in der Beschreibung der Eingangsszene abzulesen, auch durch das Spiel der Protagonisten mit sich selbst, mit Selbst-Entwürfen, mit Fiktionen und Bildern der eigenen Person erweitert. Dadurch ergibt sich eine, wie Hilpert beschreibt, Vermischung von Real-Figuren und Kunst-Figuren⁵³.

*"Aus dieser Bandbreite ergibt sich eine spezifische Spielweise, die näher an alltäglicher Selbstdarstellung liegt als am traditionellen Schauspiel und einen ... Eindruck von Unmittelbarkeit hervorruft."*⁵⁴

Wie Matzke hier andeutet, steht die Beschäftigung mit Entwürfen des Selbst auch in Verbindung mit dem Authentizitäts-Diskurs, auf den ich an dieser Stelle jedoch nur verweisen und nicht näher eingehen möchte.⁵⁵ In Bezug auf die von ihr beschriebene Selbstdarstellung muss jedoch noch erwähnt werden, dass es hier eher um die konzentrierte und teilweise äußerst heterogene Präsentation von Konstruktionsmöglichkeiten des eigenen Selbst geht, als um eine im Alltag praktizierte Selbstdarstellung im Sinne der Präsentation eines stabilen, in seinem Wesenskern kohärenten Subjekts.

Performative Theaterarbeit orientiert sich in dieser Konstruktion immer auch an den individuellen Brüchen und Grenzen dieses jeweiligen Akteur-Subjekts und dessen Körpers; Körper wird nicht nur als Mittel der Darstellung begriffen, sondern als

ein eigenständiges Material verwendet. Dieses wird zuallererst in seinem "phänomenologischen So-Sein" (Fischer-Lichte/Roselt)⁵⁶ in den Blick genommen und erst zweitrangig als Zeichen, das Bedeutung generiert.⁵⁷ Gegenüber einem semiotischen Anliegen, das die Äußerungen des Körpers als lesbaren Text behandelt, sucht die performative Theaterarbeit insbesondere dessen Konstruktionen und Wirkungen zu erforschen.

2.2.3 WIRKLICHKEIT UND SIGNIFIKANZ, BEDEUTUNGSKONSTRUKTION

An dem eben beschriebenen Umgang mit der Konstruktion und Dekonstruktion von Figuren und dem Spiel mit Authentizität von Akteur-Subjekt und dessen Bühnen-Ich in "Spiegel-Ich" werden auch grundlegende Zusammenhänge in Bezug auf den Umgang mit Wirklichkeit und Bedeutungskonstruktion in performativen Theaterproduktionen deutlich. Anstelle einer klaren Unterscheidung zwischen fiktiven Elementen und deren realer Kommentierung, wie beispielsweise durch den von Brecht intendierten V-Effekt, sind Theaterperformances durch absichtsvolle Verwirrung der Realitätsebenen gekennzeichnet. Die Grenzen zwischen Realität und Fiktion werden bewusst verschoben oder verschleiert, so dass das wirkliche Alltägliche mit dem unwirklichen Fiktiven durchsetzt oder, wie es bei Etchells heißt: "überschrieben" wird⁵⁸. Eine Funktion von Theater als direkter "Spiegel" gesellschaftlicher Wirklichkeit, als "Abbildrealismus" (Haß), wie sie sich seit dem 19. Jahrhundert immer deutlicher herausbildete und immer noch eine wichtige Rolle spielt⁵⁹, wird durch diese Überschreibungen quasi verwehrt, wenn auch, wie unter 3.1. noch dargestellt werden wird, die in Theaterperformances erzeugte Wirklichkeit große Parallelen zu Phänomenen unserer Zeit aufweist.

Eine Szene in "Spiegel-Ich" ist "Emanuelle Enchanted" von Forced Entertainment entlehnt: Die SpielerInnen betreten in kleineren Grüppchen zu lauter Musik die zentrale Spielfläche, sie tragen ein Kostümteil, das sie kurz vorher hinter einem Vorhang angelegt haben, und ein Schild mit der Bezeichnung einer Figur, beispielsweise "eine Frau im Rollstuhl", "Michael Jackson", "Karl" oder "Baby. Schreit.". Auf der Fläche verteilt

präsentieren sie sich in einer beliebigen, aber körperlich ungewöhnlichen Pose, suchen den direkten Blickkontakt mit dem Publikum, und beginnen dann auf einen gemeinsamen Impuls ihre Pose in eine Bewegung zu überführen, diese immer zu wiederholen und in der Intensität zu steigern, bis sie wieder auf einen gemeinsamen Impuls die Spielfläche verlassen und eine neue Gruppe im gleichen Prinzip die Fläche betritt.

Hier wird eine scheinbare Wirklichkeit aufgebaut, beispielsweise die Frau im Rollstuhl über die schriftliche Bezeichnung auf dem Schild behauptet, im gleichen Zug wird diese Wirklichkeit jedoch durch den augenscheinlichen Widerspruch der Bezeichnung mit der ausgeführten Pose, der Bewegung und dem Körper des in diesem Fall männlichen Akteurs, dekonstruiert. Diese Irritation im Bereich der Semiotik hat vor allem Auswirkungen auf die Signifikations- und Interpretationsprozesse: Der Umgang mit Zeichen innerhalb von Performancetheater nutzt stark den von Pierce entwickelten triadischen Zeichenbegriff, der Bedeutung immer nur als bewegliche Größe sieht.⁶⁰ Das beinhaltet auch, dass Handlungsakte, die Körper der Agierenden oder verwendete Materialien im Prozess und in Anwesenheit der Zuschauenden zum Zeichenträger gemacht werden und Bedeutungsproduktion im Sinne der von Fischer-Lichte beschriebenen internen (inszenierungsimmanent) und externen (in Referenz auf kulturelles Wissen) Umkodierung, dem Erfinden oder auch Überschreiben von Deutungen stattfindet.

Geschieht diese Umkodierung, wie an anderer Stelle in "Spiegel-Ich" zu beobachten, in Bezug auf Objekte (Requisiten werden als unterschiedliche Dinge bezeichnet und verwendet), können die Materialien den spezifischen Erfahrungen der am Prozess beteiligten Jugendlichen entsprechend mit sehr unterschiedlichen Bedeutungen in Verbindung gebracht und aufgeladen werden, so dass eine Pluralisierung des Bedeutungsangebotes und der Interpretationsmöglichkeiten stattfindet. Es ist eine Absage einer eindeutigen Zeichen- und Bedeutungszuschreibung zu vermerken.

Diese Produktion von Zeichen und Bedeutung in Anwesenheit eines Publikums geschehen auf dem Hintergrund des Hervorhebens der Produktions-Zusammenhänge von Theater. Zum

Bestandteil der Inszenierung werden zum Beispiel die Auswahl der Requisiten und Kostüme, das An- und Ausziehen einschließlich "der Kämpfe mit Reißverschlüssen, Knöpfen und nicht passender Kleidung"⁶¹, der offene Abstimmungsprozess der Akteure über die Gestaltung des Bühnengeschehens, das Nicht-Mehr-Weiter-Wissen, der Aufbau und Umbau des Bühnenbildes, das Bedienen der Technik oder die Beziehung der Akteure untereinander. Es entstehen Brüche, ein permanentes Spiel mit Nähe und Distanz zum Erkenntnisgegenstand, Perspektivenwechsel, Mehrdeutigkeiten und Ungewissheit, das Verrücken von Wahrnehmungsgewohnheiten, Offenlegungen von Unfertigem und Strukturen der Bedeutungsproduktion.

Indem durch diese Offenlegungen die Aufmerksamkeit statt auf das produzierte Zeichen als Produkt auf den Herstellungs- und Verwendungsprozess gelenkt wird und indem die Zuschauenden, wie bereits weiter oben verhandelt, weniger als Ziel der Vermittlung als vielmehr als Bestandteil eines Geschehens aufgefasst werden, verschwimmen die Grenzen zwischen "primärer" kultureller Wirklichkeit und "sekundärem" kulturellem System Theater. Diese Strategien ermöglichen,

"... dass die Performenden als Produzenten einer Wirklichkeit sichtbar (werden), die aus dem spielerischen Umgang mit Konventionen und Motiven des (europäischen) Theaters und innerhalb einer Situation, die auf dem Theater über Theater hinauszugehen sucht ... entsteht." ⁶²

In diesem Sinne geht es bei performativen Theaterereignissen weniger um Wirklichkeits-Repräsentation als um "Wirklichkeitskonstitution".⁶³

2.2.4 SPIEL UND HANDLUNG

Der von Lehmann konstatierte "Einbruch des Realen" in die theatrale Fiktion des postdramatischen Theaters lässt sich sehr gut an der Spiel- und Handlungsebene der beiden Projekte festmachen, die durch das Einbeziehen performativer Strategien diese "Realität" deutlich werden lassen:

Handlungen wie zum Beispiel Rennen, Hyperventilieren, Haare waschen, Spucken, Rauchen, Lachen, Tanzen, Küssen, Schlagen, ... werden nicht auf einer referentiellen Bedeutungsebene im Modus des "Als-Ob" dargestellt, sondern in ihrer performativen Qualität ausgestellt und in teilweise körperlich verausgabender Weise konkret auf der Bühne vollzogen.

Alltags-Materialien dienen den Akteuren als Material für physische Aktionen: Kostümteile werden in regelrechten Wettstreits immer wieder an und ausgezogen, mit Haushaltsgummis wird in Anwesenheit der Zuschauer ein Gesicht bis zur Unkenntlichkeit verschnürt. Die Nutzung von Requisiten wie Schreibmaschine, Zigaretten, Videokamera, Handtücher, Kerzen, Computer, usw., erfolgt real und wird nicht "gespielt" oder markiert, wie das gerade in Schultheaterproduktionen oft der Fall ist.

Natürlich finden sich auch Handlungen, die im Sinne von Theatralität referentiell ausgeführt werden und nicht rein performativ erfolgen: Für die Darstellung einer Sex-Szene in "Aschekinder" verlassen beispielsweise zwei SpielerInnen die Spielfläche und treten hinter den weißen Vorhang, auf den von hinten das Bild der im Stück verwendeten Live-Kamera projiziert wird. Ihre Körper werfen auf das immer noch projizierte Bild Schatten, die sie ineinander treten lassen.

Gerade in der Zusammenarbeit mit Jugendlichen erfolgt die Entscheidung, ob eine Handlung performativ oder referentiell ausgeführt werden kann oder soll, nicht immer nur rein ästhetischen Überlegungen, sondern hat immer auch pädagogische Kriterien zu berücksichtigen.

In der Produktion "Spiegel-Ich", die stärker mit performativen Elementen arbeitete, erfolgt der Vollzug der wie oben beschrieben zumeist performativen Handlungen meistens nicht in Interaktionen im Sinne einer gemeinsam gespielten Szene, sondern entweder als singuläre Aktion einer einzelnen Spielerin oder parallel zu anderen Handlungen in einer Wettbewerbssituation. Das Spiel mit Geschwindigkeiten und das Ausstellen und Wiederholen bestimmter Handlungsabläufe und Gesten erzeugen ständig Brüche und Irritation und lassen die jeweilige Aktion

oder Bewegung selbst in den Vordergrund rücken, nicht ihre Bedeutung für die Bühnenhandlung.

Die Organisation der Handlungen durch wettbewerbs- oder spielartige Situationen ermöglicht, dass die Performenden innerhalb eines festen Rahmens stellenweise Material und Handlung immer wieder auf neue Weise spielerisch erkunden und Lösungen von Aufgaben produzieren, nicht reproduzieren. Das wird teilweise auch durch die Art der Handlungen unterstützt, die, wie beispielsweise das Balancieren auf einer rollenden Röhre in "Spiegel-Ich", trotz Probenarbeit nicht vollständig plan- und kontrollierbar sind. Matzke beschreibt spezifische Darstellungsanforderungen an die Akteure von Theaterperformances, die sich solcher Strategien bedienen, im Gegensatz zu SchauspielerInnen: Sie müssen im Moment reagieren und können sich nicht auf bereits geprobte Abläufe verlassen, sie müssen ihr Spiel entlang der Spielregeln in der Gegenwart der Aufführungssituation entwerfen.⁶⁴

Die Stimme, bzw. der Text sind meist getrennt von der körperlichen Handlung und finden gesondert und höchstens in Kombination mit kleinen Handlungs- oder Bewegungselementen statt. Auch mit der Sprache wird anti-naturalistisch gearbeitet: Lautstärke, Pausen, Sprechhaltung und Stimmlage werden zur Verfremdung und Irritation eingesetzt. Monologische Texte werden, auf eigene oder fremde Handlungen kommentarartig Bezug nehmend, an einer festen Sprechinstanz dem Publikum über ein Mikrofon übermittelt. Selbst wenn dialogische Strukturen entstehen, handelt es sich im Grunde genommen um die Überschneidung zweier Monologe. In einer Szene beispielsweise sitzen sich eine Spielerin und ein Spieler an einem Tisch gegenüber und blicken sich durch eine Glasplatte an. Über Lampen, deren Helligkeit sie individuell regulieren können, bestimmen sie auch den Reflexionsgrad ihrer Spiegelbilder auf der Glasplatte. Der in der Szene gesprochene Text stellt den inneren Monolog einer einzelnen Person dar und war auch als solcher von einer Schülerin erarbeitet worden, einzelne Gedankenstränge des Textes werden jedoch auf die beiden Spielenden verteilt, so dass der Text dialogisch erscheint. Dennoch kommt kein richtiges Gespräch im Sinne von Aktion und Reaktion zu Stande, vielmehr scheint es, als seien beide mit sich

selbst, ihrem Spiegelbild und ihren eigenen Gedanken beschäftigt, nicht mit dem vermeintlichen Gesprächspartner.

2.2.5 DRAMATURGIE UND ÄSTHETIK

Untersucht man die Rahmung, Organisation und Montage der entwickelten Szenen-Fragmente, performativen Handlungsansätze und Texte zu einem ästhetischen Ganzen im Sinne einer Gesamtdramaturgie, wird offensichtlich, dass die beiden beschriebenen Projekte sich dabei unterschiedlicher Strategien bedienen.

In der Produktion "Aschekinder" bildet die dem Stück zugrunde liegende dramatische Vorlage, das Stück von Glowacki, stark gekürzt den roten Faden der Bühnenhandlung - umgeschrieben, in der Abfolge der Szenen umgestellt und ergänzt durch von den Jugendlichen entwickeltes Text-Material, erzählt sie die Geschichte eines Umerziehungsheims für als kriminell eingestufte Mädchen, die als Erziehungsmaßnahme das Märchen des Aschenputtels aufführen und dabei von einem Filmteam begleitet werden. Das Stück arbeitet mit einem klaren Setting, das, wie oben bereits beschrieben, die Atmosphäre dieser Umerziehungsanstalt transportiert und mit den zu erahnenden Figuren der Internierten, die zwar gebrochen sind, und dennoch der Handlung und dem Ort entsprechend agieren. Zwar wechseln sich Einzelszenen, Dialoge und Gruppenszenen mit eindeutigen Fokus mit einer eher dezentral ausgerichteten Bühnenhandlung ab, in der die einzelnen Akteure parallel agieren oder das Geschehen gleichzeitig auf der Bühne und in Ausschnitten als Projektion zu sehen ist, dennoch ließe sich der Gesamteindruck des Stückes eher - um mit Lange zu sprechen - einer "Ästhetik der Homogenität"⁶⁵ zuordnen. Die Gesamtstruktur ist, wenn auch gebrochen, immer noch in Ansätzen narrativ und verfolgt einen "roten Handlungsfaden". Die eingesetzten Mittel und Medien sind in ihrer Wirkung aufeinander bezogen. Die Rezeption der Zuschauer erfolgt zumeist konzentriert und gerichtet, auch wenn sie teilweise durch die Simultaneität von körperlichem Spiel auf der Bühne und Live-Projektion irritiert wird.

Anders der dramaturgische Aufbau und die Organisation des Spiels in der Produktion "Spiegel-Ich": Auf der Spielfläche finden teilweise zeitgleich unterschiedliche Performances statt; das Publikum ist dabei gefordert, seinen Fokus selbst zu setzen. Die SpielerInnen kommentieren die Handlungen auf der Bühne zusätzlich über ein Mikrophon. Eingespielte Musikstücke aus unterschiedlichsten Musikrichtungen funktionieren in vielen Szenen als unterstützende Kraft für die Dynamik und Energie von Bewegungssequenzen oder dienen der atmosphärischen Untermalung ruhigerer Phasen des Geschehens. Die Dynamik der einzelnen Szenen ist sehr wechselhaft. Der literarische Text, der dem Stück zugrunde liegt, taucht nur in überarbeiteten, monologartigen Fragmenten auf und ist in der ursprünglichen Narration nicht mehr zu erkennen. Grob steht das Thema der Identitätsfindung im Raum. Eine Gruppe von SpielerInnen übernimmt auf der Bühne als seltsam anmutende WissenschaftlerInnen, die scheinbar Forschungen zum Thema Identität anstellen, eine Art Spielleitungsfunktion: Sie stellen Regeln auf, steuern das Bühnengeschehen und vermitteln zwischen Akteuren und Publikum. In eine Art Laborsituation werden verschiedene "Experimente" eingebettet, denen sich die SpielerInnen stellen. Als Rahmung der sonst sehr heterogenen und separat stattfindenden Handlungen fungieren zu Beginn, zur Mitte und zum Ende des Stückes gemeinsame Aktionen aller beteiligten SpielerInnen, so wie der szenisch gestaltete Ein- und Auslass des Publikums, das von den Wissenschaftlerinnen durch eine Art Befragung eingeführt und wieder entlassen wird.

Die beschriebenen Merkmale der Produktion, die sich in der Entwicklung viel grundlegender Methoden der Performance-Art bedient hat, lassen sich in Abgrenzung zur Produktion "Aschekinder" größtenteils einer Ästhetik der Heterogenität zuordnen. Je stärker sich ein Projekt performativer Methoden bedient, desto ausgeprägter wird sich meines Erachtens, auf Grund der ästhetischen Charakteristika von Performance-Art, eine solche Ästhetik entwickeln, die ich im Folgenden genauer untersuchen möchte.

Performative Handlungsformen, die einer Ästhetik der Heterogenität folgen, verzichten weitgehend auf Narrativität und sind

gekennzeichnet durch Heterogenität der gefundenen Materialteile und ästhetischen Mittel, die Collage verschiedener Handlungs- und Textebenen und die Hybridität der vor dem Zuschauer entwickelten Atmosphären. Die arrangierten Szenen, Handlungsstränge und Medien existieren teilweise gleichberechtigt nebeneinander, ohne jedoch zwangsläufig zu kooperieren. Das Nichtzusammengehörige wird nebeneinander entwickelt, die unterschiedlichen Zeichenebenen überlappen sich, teilweise wird mit der Dominanz des Visuellen gebrochen und es werden visuelle, auditive, haptische oder olfaktorische Reize parallel zueinander entfaltet.

Dieses Setting eines "Alles-Auf-Einmal" kann nur dezentriert rezipiert werden. Ästhetischer Sinn entsteht hier weniger aus einer inhaltlichen oder thematischen Setzung, die durch Narration vermittelt wird, sondern aus der Konfrontation der Mittel, aus der Störung wohl gefügter Signifikanz, aus Fremdartigkeit, Vieldeutigkeit, Mehrperspektivität und Polyvalenz.

Ein charakteristisches Merkmal einer Dramaturgie performativer Theaterereignisse ist auch die bewusste Fragmentarisierung, wie sie bei "Spiegel-Ich" zu beobachten ist. Das Material (Murakmis Roman, die Video-Sequenzen aus dem Außenbereich, die entwickelten Texte und Dialoge) wird nur in einzelnen Bestandteilen verwendet und teilweise auch aus vorhandenen Zusammenhängen bzw. Konstruktionen herausgelöst. Die szenische Struktur versucht nicht, Bruchstellen zwischen einzelnen Elementen der Inszenierung mit Hilfe von an dramatischen oder epischen Konventionen orientierten Strukturen auszugleichen, sondern stellt diese Bruchstellen aus. Durch Strategien der Wiederholung, der Unterbrechung, des Auslassens, Abtrennens, Vervielfältigens, etc ... von Handlungs- und Bildelementen werden Brüche sichtbar gemacht und das Bühnengeschehen zum Projektionsfeld vielfältiger Interpretationsmöglichkeiten.

Das Spiel mit Brüchen und Unterbrechungen, das als grundlegendes dramaturgisches Gestaltungsprinzip beispielsweise auch bei Produktionen von Forced Entertainment, She She Pop oder Christoph Schlingensiefel zu beobachten ist, ist als eine Strategie beschreibbar,

"... die dazu dient, den autonomen Charakter des Kunstwerks aufzusprengen und das Handeln auf der Bühne zum außerkünstlerischen Kontext in Beziehung zu setzen" ⁶⁶

Dadurch wird durch das Performative der Ereignischarakter einer Theateraufführung betont, im Gegensatz zu deren Werkcharakter. Dramatisierung meint in diesem Zusammenhang nicht die Anordnung des Materials im Hinblick auf eine bestimmte Form (von Drama), sondern erfordert im eher umgangssprachlichen Sinn eine Konstruktion von Situationen, die das Publikum gleichzeitig fordern und faszinieren.

In "Spiegel-Ich" werden für die SpielerInnen immer wieder Situationen erzeugt, die die Aufmerksamkeit der Akteure herausfordert und ihnen die Ausführung der Handlung erschwert: Sie führen beim Sprechen ins Mikrofon gleichzeitig bestimmte Bewegungsfolgen aus oder sind damit beschäftigt, einen Apfel in einer ganz bestimmten Weise zu essen. Sie begeben sich in Überforderungssituationen, indem sie beispielsweise mit der ganzen Gruppe auf der Bühne eine Choreographie reproduzieren und in einer Art Spiel zu einem bestimmten Thema Assoziationen improvisieren müssen. Dadurch wird mit dem Performativen im Gegensatz zu theatral gesetztem Tun die Ambivalenz des Ereignisses riskiert. Das Spiel zwischen faktischer Spontaneität und Inszenierung in einer Art Laborsituation erhöht Deutlichkeit und Wirkung von Ereignishaftigkeit und Liveness.

Als narrative Struktur oder "roter Faden" innerhalb dieses Ereignisses, das, wie bereits beschrieben, von extremer Heterogenität geprägt ist, könnte man im Sinne von Etchells und Pinkert das Ausstellen dieser Ereignishaftigkeit interpretieren: Die Kommunikation über Regeln und Aufgaben unter den Akteuren, die offene und teilweise den Zuschauenden direkt verbal vermittelte Konstruktion der Arbeit am Bühnengeschehen, wie sie in "Spiegel-Ich" von den Wissenschaftlern geführt wird, die den SpielerInnen Anweisungen geben und gleichzeitig untereinander und mit dem Publikum über die Versuchsaufbauten für die Szenen diskutieren:

"This notion of an onstage community pitching itself against a system of texts or images is prevalent in new work and the progress of the community in its task through the time of the performance is almost a contemporary version of plot" ⁶⁷

Auf diese Weise wird statt einer dramatischen Situation, die "narrativ" der Vermittlung einer bestimmten Bedeutung oder Geschichte dient, die theatrale Grundsituation und die Auseinandersetzung mit ihr zum Thema und Rahmen des Bühnengeschehens.

2.2.6 AUSGANGSMATERIAL

Betrachtet man die ästhetischen Produkte der beiden Produktionen im Rückblick auf das ihnen zugrunde liegende Ausgangsmaterial, ist auffällig, dass sich zum Einen Textfragmente aus hochkulturellen Texten, sprich aus Dramentexten oder Literatur finden (siehe Beschreibung der Produktionen unter 2.1.1. und 2.1.2.), zum Anderen eine Fülle von Material benutzt wird, das den Zusammenhängen des Alltags oder den Erfahrungen der Jugendlichen entstammt. "Aschekinder" arbeitet mit der dramatischen Grundlage Glowackis und erweitert diese, jedoch eher punktuell und als Beiprodukt des Probenprozesses, über persönliche Texte der Jugendlichen. "Spiegel-Ich" macht die Notizen, recherchierten Textfragmente und Zeitungsartikel, Szenen aus den Medien, sowie die selbst geschriebenen Texte der Jugendlichen zum zentralen Material, nimmt aber auch immer wieder Bezug auf Murakamis Roman oder auf andere hochkulturelle Texte wie Gedichte, die von den Jugendlichen in den Probenprozess eingebracht wurden. Durch diese Vermischung unterschiedlicher Ausgangsmaterialien findet in gewisser Weise eine Vermittlung zwischen zwei konträren Ansätzen statt, die einerseits von Kurzenberger, andererseits von Etchells in Bezug auf den Material-Findungsprozess innerhalb der Stückentwicklung beschrieben werden.

Kurzenberger spricht im Hinblick auf das Ausgangsmaterial theaterpädagogischer Prozesse davon, dass diese einen Ge-

genstand und Ansatzpunkt benötigen, an dem sie sich entfalten können:

"(Die) Themen und Gegenstände liegen meiner Erfahrung nach nicht auf der Straße. Man findet sie nur schwer im Alltag und schon gar nicht in der kommerzialisierten Medienwelt. Man entdeckt und trifft sie aber häufiger in Werken der Vergangenheit, nämlich in Texten und Dichtungen, zuallererst im reichen Theatererbe (...)"⁶⁸

Im Gegensatz dazu konstatiert Etchells für das Ausgangsmaterial für Theaterperformances von Forced Entertainment:

*"A starting point could be anything – a record, a second-hand suit of a particular kind, a list of different kind of silence, two imaginary scenes from a soap opera, a blackboard, the gesture of someone they had seen in the street ..."*⁶⁹

Für Forced Entertainment ist Material prinzipiell gleichwertig: alles kann zum Ausgangspunkt der Arbeit werden. Etchells nennt vor allem Alltagsmaterial, wie es denjenigen zugänglich ist, die nicht unbedingt an einer so genannten Hochkultur teilhaben oder diese bestimmen. Er erwähnt darüber hinaus durch das Aufführen der Seifenoper eben die von Kurzenberger als für den Ausgangspunkt theatraler Arbeit untauglich eingestuften massenproduzierten und kommerzialisierten Gegenstände, Bilder und Texte der Medienkultur und tritt damit genau für jene Themen und Gegenstände ein, die "auf der Straße liegen".

Besonders bei der Produktion "Spiegel-Ich" kommt es, wie oben beschrieben, zu einer starken Vermischung von hochkulturellem und alltäglichem Ausgangsmaterial, wobei weder das Hochkulturelle zugunsten des Alltags aufgelöst, noch darauf verzichtet wird, zu allererst bei den jugendlichen Lebenswelten und deren ästhetischen Parametern anzusetzen. In den mit den von den Jugendlichen erarbeiteten Theaterperformances findet sich zwar kein dramatischer Text im Sinne einer dramatischen Erzählung mehr, dennoch fungierte der hochkulturelle Text Murakamis Erzählung als Ideengeber für Themen und als

Impuls für die Auseinandersetzung mit dem eigenen Alltag und der eigenen Person. Auch wenn das Werk des japanischen Theaterwissenschaftlers nicht Teil eines nach Kurzenberger "reichen Theatererbes" ist, so liefert es doch im Sinne Kurzenbergers eine hochkulturelle "Reibungsfläche", an der sich das alltägliche Material entfalten kann. "Sputnik sweetheart" lieferte den Jugendlichen beispielsweise das Themen- und Beschäftigungsfeld der Identitätsfindung und Texte, die sich damit beschäftigen - auf deren Hintergrund sie beispielsweise das aktuelle Medienformat "Germany's next top model" in die Proben mit einbrachten, um sich mit Fragen der Selbstfindung auseinanderzusetzen. Dieses Einbringen alltäglichen Materials im Sinne von Etchells lässt die Jugendlichen an dem anknüpfen, mit dem sie sowieso vertraut oder wovon sie fasziniert sind:

*"Jeder Bildungsgang fängt irgendwo an, dort, wo sich das Interesse bindet, meistens über die ästhetische Faszination"*⁷⁰

Dieser grundlegende theaterpädagogische Ansatz lässt die Akteure Haltungen und Handlungen, wie sie sie sich innerhalb ihrer Sozialisation meist unbewusst angeeignet haben, zum Material von Darstellung machen und so für ästhetische Prozesse nutzen. Die Arbeit mit performativen Mitteln sucht dabei gezielt rohes und unfertiges Material aus Medien oder Alltags-handlungen, Versatzstücke populärer Kultur, wie sie beispielsweise Etchells beschreibt, und führt vor allem durch ihre Akteurszentrierung darüber hinaus verstärkt zum Einbringen biographischen Materials. Biographien, Individualität und Besonderheiten der einzelnen Akteure und ihre ganz persönliche Beziehung und Haltung zur Welt werden wesentliche Ausgangspunkte, die sich auch später auf der Bühne wiederfinden.

Alltagserfahrungen und -material aus dem Leben der Jugendlichen werden so zum Gegenstand der künstlerischen Auseinandersetzung und damit prinzipiell als "kunstwürdig" aufgewertet. Im Sinne von Wartemann geht es bei dieser "authentischen" Präsentationen von "gefundenem Material" jedoch um bewusst gestaltete Prozesse im Sinne eines "instrumentellen Authentizitätsbegriffs",⁷¹ der Eindruck des Realen

wird als Ereignis auf der Bühne bewusst hervorgebracht. In einem Prozess der Suche von Möglichkeiten und Deutungsmöglichkeiten wurde die Distanz zum Ausgangsstoff hergestellt und die Akteure transformieren diesen - und damit ihren Alltag - beispielsweise durch Verfremdung des Vertrauten, durch Montage und Rahmung der Realitätsfragmente oder durch die Verschiebung von Kontexten⁷² und konstruieren eine sich vom Alltag stark unterscheidende Wirklichkeit. Dabei spielt vor allem die Bezugnahme auf hochkulturelle Texte, literarische oder mythologische Vorlagen eine Rolle, die, wie Kurzenberger beschreibt, Gegenstände bilden, an denen sich diese Auseinandersetzung mit dem Alltäglichen entfalten können. Es geht dabei nicht um die Verwendung und Präsentation des Alltäglichen als solchem, sondern, um mit Lehmann zu sprechen, darum, durch den Einbruch des Realen in den theatralen Prozess mit den Grenzen zwischen Realem und Fiktivem zu spielen und dadurch die Wahrnehmung der Beteiligten zu verunsichern, ihre ästhetische Distanz zu erschüttern.