

Hinweis: Diese Mitschrift ist kein offiziell erstelltes Skript des Lehrgangleitung, sondern lediglich eine, teilweise aus dem Gedächtnis erstellte Mitschrift eines/einiger Workshopteilnehmer! Für eventuell enthaltenen inhaltliche/sachliche Fehler bittet die FSR um Verständnis.

SDL 2006 Bremen

Workshop *Spiel mit dem Nicht-Perfekten* - Winfried Tobias

CUT & PASTE - Dramaturgie und Inszenierung ohne Drama

"Die Lust ein anderer zu sein" (Spielzeitmotto des Theaters Heidelberg 2005/ 2006) - "... irgendwann haben wir das glücklicherweise aus den Köpfen rausgekiegt/ dass es nicht darum gehen kann, ein anderer auf der Bühne zu sein." (Helgard Haug, Rimini Protokoll).

Viele der unterschiedlichen Aufführungen, in denen ein "Spiel mit dem 'Nicht-Perfekten'" zu beobachten ist, haben eines gemeinsam: ihnen liegt keine dramatische Vorlage zu Grunde, zumindest keine, die auf der Bühne ausgefüllt werden muss. Doch auch für diese Aufführungen wird geprobt, werden Stoffe entwickelt, Scripts geschrieben.

"Wie lässt sich das Thema eines Abends mit der Lebenswirklichkeit der Teilnehmer verbinden?"

Anhand dieser Fragestellung beschäftigt sich der Workshop "Cut & Paste" mit dramaturgischen und inszenatorischen Techniken. Nach einer gemeinsamen Positionsbestimmung mit den Teilnehmern (Erfahrungshintergrund, mit wem wird gearbeitet? für wen wird gearbeitet?) werden behandelt: Spielweisen und ihre Beziehung zum Publikum, Materialsammlung und -verknüpfung sowie die Arbeit mit Bruch und Leerstelle, Rahmung und Montage.

Bestandteil des Workshops ist außerdem eine dramaturgisch-inszenatorische Bastelarbeit als praktische Übung.

„Das sind gleichsam lebende Protokolle, und so wie die lebenden Bilder einst Sonderformen des Theaters waren, so mag man hier die Sonderform der Wirklichkeit erkennen. Waren die lebenden Bilder eine Vorstufe des Theaters, so sind diese lebenden Protokolle eine Art von Nachstufe des Wirklichen - wirklicher als Theater, wenn sie authentisch sind, unwirklicher als die Wirklichkeit, weil diese selektiert und gestaltet wird. Und wie.“

(Thüringer Allgemeine über "Wallenstein"/ Rimini Protokoll)

Stichwort **"Selektion"**. Das "Casting" der Mitwirkenden ist z.B. für die Projekte von Rimini Protokoll, die Experten auf die Bühne bringen und deren Geschichten und Perspektiven zu einander in Beziehung setzen, von elementarer Bedeutung. Wie sieht die Arbeit mit einer bestehenden Gruppe aus (wie z.B. im Schultheater zu erwarten)? Mit welcher Motivation gehen die Teilnehmer/innen auf die Bühne.

Erfahrungshintergrund, Beispiele

•**Stücke** (mit "Authentizitätsfaktor"): Norway today (Kommunikation über Netz/ Video), Gott ist ein DJ (Rahmung, Perspektivwechsel/ Video), Ritzen (Brüche)

•**Räume**: Hurtzig: *Schwarzmarkt des Wissens*, aufBruch: *Sprechstunde zur Lage der Nation* (eins-zu-eins-Situation) / Gob Squad: *Show and tell, What are you looking at?* (Verbindung von extremer Nähe und Distanz), Gob Squad: *House*, aufBruch: *Ikarus* (installatives Moment), site specific performance

•Eigene Projekte mit Materialsammlung: *rabota!* (Thema: Körper und Maschine/ Industrialisierung), *Ikarus* - Abflug Tegel (Vogel, Flug und Fluchtmotive), *Menschen.Park* (Gentechnik, cut&paste, Menschenbild), *Alles Fußball (Oder)?* (Spiel des Lebens, Einzelner und Gruppe), *Jetzt (Oder) Nie* (> in Arbeit, Thema: Wasser, Erinnerung, Verlust)

Hinweis: Diese Mitschrift ist kein offiziell erstelltes Skript des Lehrgangleitung, sondern lediglich eine, teilweise aus dem Gedächtnis erstellte Mitschrift eines/einiger Workshopteilnehmer! Für eventuell enthaltenen inhaltliche/sachliche Fehler bittet die FSR um Verständnis.

Spielweisen und die ihnen eigene Beziehung zum Publikum

These: Spiel auf der Bühne findet nicht (mehr) im Rahmen einer (durch eine dramatische Vorlage) psychologisch motivierten Kommunikation statt.

Stattdessen: Erzählung, Beschreibung, Demonstration, Ausführung (einer Handlung - vgl. Performance Bsp. Rimini-Protokoll: *Sabena*, *Zeugen* oder *Alles Fußball (Oder)* - *Wie ein Tor fällt* bzw. Ausführung einer Regel - Spielstruktur Bsp. SheShePop)

Wird gesprochen, dann ist das **Publikum** ist in vielen Fällen direkter Ansprechpartner. Ihm wird erzählt, demonstriert usw. Kommunikation/ Sprechen zwischen Personen auf der Bühne findet häufig statt als Unterhaltung oder aus der Bühnensituation notwendige Verständigung (meist mit dem Bewusstsein für die Anwesenheit des Publikums)

Materialsammlung und -verknüpfung

Recherche: zu einem Thema

- (Sprach-) Material zum Thema sammeln, Assoziationsketten, Sprachbilder (>> Listen, Reihungen, Beschreibungen, Anweisungen sind dankbares Sprech- und Spielmaterial!)
- Materialität des Themas recherchieren und assoziieren: Bilder, Objekte, Aktionen, Zustände, Farben
- Welche Techniken und Bilder werden zur Darstellung des Themas in anderen Medien - Print, Fernsehen, Film, Radio, Internet - genutzt? (Bsp. Gentechnik: Wissenschaftssendung Blubath, Filme von Frankenstein bis Woody Allen, Farb-Darstellung, 3D- und 2D Darstellung, Experteninterview, Bio-Buch für Kinder, Musik)
- „Teekesselchen“: sprachliche, inhaltliche, formale Analogien auf der Bühne für Verknüpfungen nutzen

Arbeit mit Bruch und Leerstelle, Rahmung und Montage

Hintergrund: Landscape Play (Gertrude Stein), Bildende Kunst: Duchamp *Fountain*, Heathfield, Raymond Hains, Kosuth *One and three chairs*, Kippenberger *U-Bahn-Netz* (vgl. Handout)

These: Die in der Verbindung von Sprache und Objekt/ Bild bewusst gesetzten Lücken schaffen Denkräume für einen produktiven Zuschauer (>> Verfahren und Konzepte bildender Kunst für die Bühne nutzen >>> Szenen und Bühnensituationen auf ihre Zusammensetzung (Sprache, Körper, Licht, Ton ...) untersuchen und die Einzelteile neu arrangieren)

- Leerstelle: zum Beispiel durch Verlangsamung, durch Vereinzelung (Isolierung von Aktionen, Isolierung von bestimmten Elementen, z.B. Stimme/ Playback), Aufteilung des Vorgangs und Verteilung auf mehrere Mitspieler, Dopplung von Vorgängen auf unterschiedlichen Ebenen.
- Bruch: schnelle Wechsel, Gegensätze suchen (vgl. Filmschnitt und -montage)
- Rahmung: schafft Distanz und dadurch Freiräume („Das Bild und sein Titel“ - z.B. Szenenkommentar, Beschreibung und Ausführung einer Handlung, Bsp. Filmset auf der Bühne als Rahmung für "psychologische" Szene)
- Montage: Zerlegung in Einzelteile (passiert z.B. von selbst durch Ton- und Video-Technik, Phänomene kreativ nutzen, evtl. analog nachstellen) Spannungen schaffen durch Kombination gegensätzlicher Szenen in der Abfolge der Aufführung, alternativ durch Simultanaktionen (Multifokus). (>> für „Gesamtzusammenhang“/ Strukturierung: Wiederkehrende Elemente und Motive einbauen)

Hinweis: Diese Mitschrift ist kein offiziell erstelltes Skript des Lehrgangleitung, sondern lediglich eine, teilweise aus dem Gedächtnis erstellte Mitschrift eines/einiger Workshopteilnehmer! Für eventuell enthaltenen inhaltliche/sachliche Fehler bittet die FSR um Verständnis.

Workshop CUT & PASTE, Arbeits- und Ansichtsmaterial/ 1

Abbildungen:



1. Marcel Duchamp **Fountain** (1917)



2. Raymond Hains **Victoria Combaliá** (1961)

Raymond Hains ist ein Seiltänzer der Sprache. Seine Rede, die in ihrer unerbittlichen Verkettung dem Gesprächspartner wenig Raum lässt, behauptet sich durch Analogien, Windungen und schwindlige Annäherungen. Sein Denken nimmt eine mythologische Höhe ein, wenn es den versteckten Sinn von Worten und Dingen enthüllen will, und lässt die verwirrenden Beziehungen, die sie untereinander haben, erahnen. Aber der Betrachter, der von den unzähligen Sinneserregungen und seinen Metaphern mitgerissen wird, bleibt verstört, an den Rand des Abgrundes gestellt, wie >>La-Vache-qui-rit<< (frz. Schmelzkäse) und lacht – die einzige mögliche Antwort auf das Absurde. (...)

3. Joseph Kosuth **One And Three Chairs** (1965), in: A forest of SIGNS (Katalog), Ed: Catherine Gudis.



Hinweis: Diese Mitschrift ist kein offiziell erstelltes Skript des Lehrgangleitung, sondern lediglich eine, teilweise aus dem Gedächtnis erstellte Mitschrift eines/einiger Workshopteilnehmer! Für eventuell enthaltenen inhaltliche/sachliche Fehler bittet die FSR um Verständnis.

Workshop CUT & PASTE, Arbeits- und Ansichtsmaterial/ 2

Ein Projekt zum Thema „Wasser“ (Premiere Frühjahr 2007)

Ausschnitt Projektkonzept "Theater Spätlese" (Frankfurt (Oder) / (c) Spätlese

"Spiel des Lebens" (2006) - "Fluss des Lebens" (2007)

Inhaltlich bietet das Thema "Wasser" eine Vielfalt von Anknüpfungspunkten. So wie bei "Alles Fußball (Oder)?" die Durchdringung des Alltags mit Fußball-Vokabular und -Phänomenen (Zweikampfverhalten, Mannschafts-Aufstellung, Trikot-Werbung, Emotionen auf dem Platz) den Hintergrund für einen Abend bildeten, in dem die Spielerinnen der "Spätlese" als Team und in Solo-Szenen den Fußball als "Spiel des Lebens" auf die Bühne brachten, so gibt beim Thema "Wasser" der "Fluss des Lebens" Raum für Bilder aus den individuellen und kollektiven Erfahrungen der Gruppe.

Wasser...

... ist Symbol für den Umgang mit dem Verrinnen von Zeit und für die Erinnerung: "Man steigt nicht zweimal in den selben Fluss".

... ist Sinnbild für das Gefühlszustände ("kalt wie Eis", "nah am Wasser gebaut", "aufgestaute Emotionen")

... ist als Tropfen, als Fluss, als See eine Metapher für den Einzelnen bzw. für sein Verhältnis zu einer Gruppe sein - Wasser stiftet Zusammenhänge

... steht als spirituelles Medium für Reinigung bzw. Wiedergeburt (Taufe) und ist mit entsprechenden Ritualen verbunden

... markiert als Fluss häufig die Grenzen bzw. die Übergänge von politischen und geistigen Räumen (Oder-Neiße, Styx, Lethe)

... wird in verschiedenen Zusammenhängen (z.B. in der Homöopathie) als potentieller Träger von Informationen betrachtet.

Konkret ...

... werden mit der Gruppe kleine Choreographien erarbeitet werden (Stichwort "Wasserballett")

... werden mit der Gruppe Bilder zu sprichwörtlichen Redewendungen ("Das Wasser steht mir bis zum Hals.", "der Tropfen der das Fass zum Überlaufen bringt" ...) erarbeitet werden, die mit persönlichen Erfahrungen und Geschichten der Beteiligten verknüpft werden.

... sollen die Spielerinnen auf der Bühne mit Wasser in all seinen Aggregatzuständen - fließend, dampfförmig, gefroren - arbeiten.

... sollen auf der Bühne als "moralische Anstalt" und "Er-Kläranlage" Modelle und Prozesse von Filterung/ Klärung von Wasser/ Erinnerungen durchgeführt werden.

>> Zentrales Anliegen bei diesem Projekt bleibt, dass im Rahmen der vielfältigen Verknüpfungen und Darstellungsmöglichkeiten von Wasser die Spielerinnen und Ihre Erfahrungen immer im Mittelpunkt des Bühnengeschehens stehen. Wasser ist das Thema, die Gruppe "Spätlese" das Zentrum der Arbeit.

Hinweis: Diese Mitschrift ist kein offiziell erstelltes Skript des Lehrgangleitung, sondern lediglich eine, teilweise aus dem Gedächtnis erstellte Mitschrift eines/einiger Workshopteilnehmer! Für eventuell enthaltenen inhaltliche/sachliche Fehler bittet die FSR um Verständnis.

Bastelstunde "A Day In The Life"

Fragestellung: "Wie lässt sich das Thema eines Abends mit der Lebenswirklichkeit der Teilnehmer verbinden?"

Motto: Spielen mit Texten, statt spielen von Texten.

Thema: *Gleich/heit*

Arbeit in Kleingruppen (4-5 Personen)

Material: verschiedene Tageszeitungen, Schere, Papier
sowie
der Beatles-Song „A Day In The Life“

- 1.) (Sprach)Material zum Thema *Gleich/heit* sammeln
- 2.) Assoziationsketten zum Thema *Gleich/heit* bilden
- 3.) Anknüpfen an eigene (subjektive) Erfahrungen: welche (persönliche) Geschichte, Aktion oder Pose lässt sich mit dem gesammelten Material (aus 1. & 2.) verknüpfen?
- 4.) Anknüpfen an gesellschaftlichen Diskurs: Zeitungslektüre >>> Ausschneiden von Textblöcken, Überschriften, Bildern >>> ausgeschnittenes Material neu kombinieren (>>> Welche Präsentationsform ergibt sich aus dem Material? - z.B. Bild/ Pose, Überschrift/ Slogan, Artikel/ Erklärung)
- 5.) Kombination der Punkte 3.) und 4.) (>>> Was ist die geeignete Form der „Veröffentlichung“? - z.B. Protokoll, Bekenntnis, Mitteilung/ Erklärung, Slogan/ Demonstration, Aktion/ Choreographie)
- 6.) Lebendes Bild zum Thema *Gleich/heit* stellen.
- 7.) Rahmung für dieses Bild schaffen

„A Day In The Life“ (Text und Übersetzung aus „The Beatles Songbook“, München, 1982.)