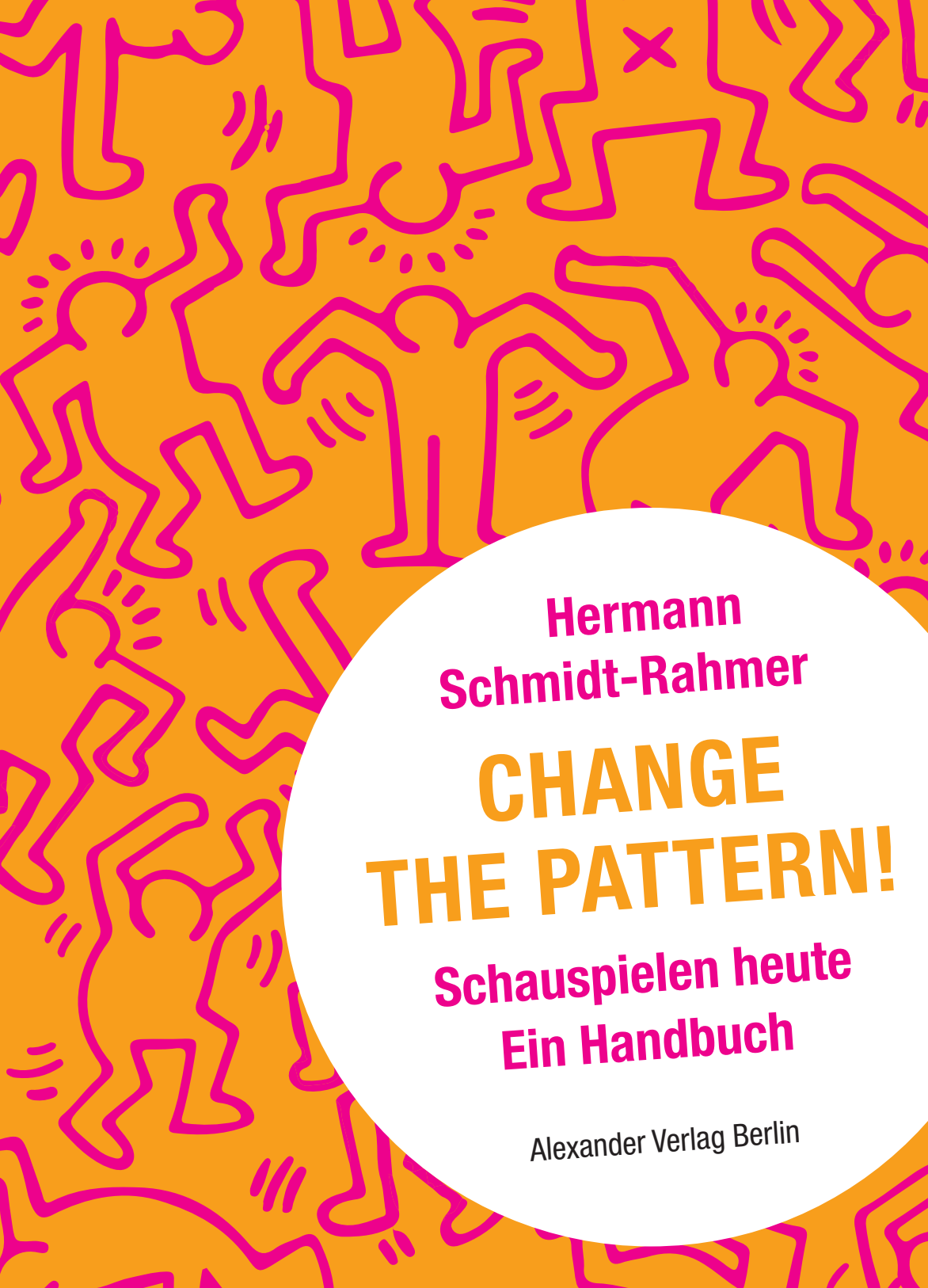




**Hermann  
Schmidt-Rahmer**

**CHANGE  
THE PATTERN!**

**Schauspielen heute  
Ein Handbuch**

Alexander Verlag Berlin

Zeitgenössisches Schauspiel drückt sich in einer Vielzahl unterschiedlichster Formen und Spielweisen aus. In diesem Buch werden die traditionellen Lehrmethoden vom Kopf auf die Füße gestellt. Es beschreibt Schauspiel als eine Kunst, bei der es gilt, nicht bei den Inhalten, sondern bei den Formen und konkreten Werkzeugen anzusetzen – Raum, Rhythmus, Tempo, Figur, Haltung, Lautstärke, Sprache, Bewegung. *Change the pattern!* meint die Aufforderung, Muster im Spiel zu erkennen, sie zu variieren und in etwas Neues zu verwandeln. Wie diese Technik funktioniert, welche Türen in unbekannte Räume führen und mit welchen Schlüsseln man sie öffnen kann, beantwortet das Buch.

**Hermann Schmidt-Rahmer** ist Professor für Schauspiel an der Universität der Künste Berlin. Er arbeitet als Regisseur und ist Autor zahlreicher Theatertexte.

Alexander Verlag Berlin  
[www.alexander-verlag.com](http://www.alexander-verlag.com)

ISBN 978-3-89581-600-0



Hermann Schmidt-Rahmer, *Change the pattern!*



*Hermann Schmidt-Rahmer* ist Professor für Schauspiel an der Universität der Künste Berlin. Er arbeitet als Regisseur und ist Autor zahlreicher Theatertexte. Nach einem Studium der Musikwissenschaft und Philosophie studierte er Schauspiel an der Hochschule der Künste Berlin. Als Schauspieler war er an der Freien Volksbühne Berlin, am Schauspiel Köln, am Hamburger Schauspielhaus und am Wiener Burgtheater engagiert. Als Theaterregisseur inszenierte er an zahlreichen Häusern im deutschsprachigen Raum, u. a. am Düsseldorfer Schauspielhaus, am Schauspielhaus Bochum und am Schauspiel Frankfurt.

Hermann Schmidt-Rahmer

# CHANGE THE PATTERN!

Schauspielen heute

Ein Handbuch



Alexander Verlag Berlin

*Für alle, denen ich beim Spielen zuschauen durfte.*

Alexander Verlag Berlin –  
unabhängiger Verlag seit 1983

Originalausgabe  
© Alexander Verlag Berlin 2023  
Alexander Wewerka, Fredericiastrasse 8, D-14050 Berlin  
info@alexander-verlag.com | www.alexander-verlag.com  
Alle Rechte vorbehalten.

Satz/Layout: Antje Wewerka  
Umschlag: Antje Wewerka mit Motiven von Adobe Stock,  
inspiriert von Keith Haring  
ISBN 978-3-89581-600-0  
Printed in the EU (June) 2023

# INHALT

## **Intro**

- 8 Schneller
- 9 Schauspielen heute

## **1\_Muster erkennen**

- 18 Das erste Gebot
- 20 Alarmzustand
- 23 Pattern No. 1
- 25 Warum langweilt sich das Publikum?
- 30 Muster der Mitte
- 35 Risiko

## **2\_Muster erfinden**

- 42 Schnelles Spielen – langsames Spielen
- 46 Parameter, Option, Regel
- 54 Versuch und Irrtum
- 56 Rechtfertigung

## **3\_Zusammen arbeiten**

- 62 Regie
- 64 Wie beginnen Proben?
- 66 Angebot und Autonomie
- 72 Instant Interpretation
- 76 Was im Text steht

## **4\_Zusammen spielen**

- 80 Wiederholung
- 83 Liveness
- 85 Input und Output
- 89 Der innere Kritiker
- 92 Acting is reacting
- 95 Wahrnehmen
- 102 Lass dich verändern!

## **5\_Denken und fühlen**

- 106 Wärme- und Kältetechnik
- 108 Von innen – von außen
- 113 Resonanz

## **6\_Tausend Theater**

- 118 Spielweisen
- 131 Mischpult

## **7\_Werkzeuge**

- 143 Achse
- 146 Raum
- 148 Raumbeziehung
- 156 Tempo
- 160 Rhythmus
- 172 Lautstärke
- 174 Melodie
- 178 Klang
- 180 Sprache
- 181 Auge
- 188 Hand
- 193 Stand
- 195 Bewegung
- 208 Figur
- 216 Haltung
- 231 Deutlichkeit

## **Outro**

- 236 Homo artista
- 240 Anmerkungen



# Intro

*Die Idee sitzt gleichsam als Brille auf unsrer  
Nase, und was wir ansehen, sehen wir  
durch sie. Wir kommen gar nicht auf den  
Gedanken, sie abzunehmen.*

Ludwig Wittgenstein

**SCHNELLER****++++ stimmen von der probebühne +++++**

Schneller. Noch ein bisschen schneller. Spiel mal was. Biete mal was an. Spiel's als Clown. Spiel's als trauriger Clown. Spiel's als erfolgreicher, aber trauriger Clown. Spiel's als erfolgreicher, trauriger und leicht böseartiger Clown. Kleiner. Nur reagieren. Spiel nicht so viel. Nichts spielen. Lauter. Noch lauter. Nicht so schnell. Nicht gestikulieren. Nicht zuständlich. Klare Haltungen. Kitsch dich nicht ein. Spiel's liebevoll. Nicht so unpersönlich. Ganz normal. Entspann dich. Mehr Atem. Nicht so breit. Knapper. Direkter. Anschließen. Fühl dich ein. Mehr Körperspannung. Bleib ständig in Bewegung, aber mach Pausen im Text. An den Satzenden keine Pause. Iss einen Apfel dabei. Lass dich auf den anderen Körper fallen. Fall auf den Boden. Wälz dich auf dem Boden. Andersherum. Doppeltes Tempo. Näher an die Kamera. Einen Schritt vor. Zu weit. Sprich mit einer tieferen Stimme. Nicht ins Mikroport pusten. Sei laut und gleichzeitig langsam. Und fanatisch. Zu viel. Du stehst nicht im Licht. Weniger fanatisch. Lass mich den Text verstehen. Nicht so künstlich. Leiser. Bleib ordinär. Nicht nuscheln. Spiegel nicht die andere Figur. Mach nicht so viel. Lass die Tricks weg. Abspannen nach dem Wutanfall. Ganz locker. Einfach nur den Text. Bruch. Lass die Stimme metallisch klingen. Noch leiser. Verschleife das Versmaß. Aggressiver. Aber nicht laut. Aber nicht langsam. Und nicht so traurig. Nimm's aus dem Partner. Ganz aus dem Moment. Nicht vorreagieren. Nicht so privat. Zuversichtlich. Bescheiden. Mit unterdrückter Wut. Heuchlerisch beseelt. Herrschsüchtig, aber auch eine Spur verklemmt. Echte Erschütterung. Spür den Rasen. Riech die Blumen. Sieh den Garten. Hör den Kuckuck. Schmeck den Honig. Glaub ich nicht. Probier's mal verlogen. Mach's mal auf Bayrisch. Spiel's als Bierkutscher. Spiel's als verliebter Bierkutscher. Nicht so äußerlich. Mehr innere Distanz zur Figur. Spiel nicht so viel. Der Bierkutscher ist eine Micky Maus. Und betrunken. Viel zu viel. Bleib ganz du selbst. Schneller. Noch ein bisschen schneller. Ja! Ja! So ist es gut. Perfekt.

## SCHAUSPIELEN HEUTE

++++ warum der kunst des schauspielens mit einer methode nicht beizukommen ist ++++ über den vorschlag, handwerk als studium der muster und zeichen zu lehren ++++ worum es in diesem buch geht ++++

Auf einer Bühne kann *alles* stattfinden. Die Grenzen, die wir Schauspielende, sobald wir sie betreten, diesem *alles* setzen, sind entweder ästhetischer Natur oder moralischer, konventioneller, sittlicher, psychologischer, mentaler, oder sie werden gesetzt durch die Machtstrukturen, innerhalb derer Theater stattfindet. Die ästhetische Grenzziehung sagt: *Das passt nicht zusammen*; die moralische: *Das darf man so nicht spielen*; die der Konvention: *Das kann man nicht anders spielen*; die sittliche: *Das kann ich doch niemandem zumuten*; die psychologische: *Das will ich nicht zeigen*, die mentale: *Mir ist nichts Besseres eingefallen*; und die der Macht schließlich sagt: *Das wird so gespielt und nicht anders oder du wirst umbesetzt*. Alles, was wir auf Bühnen zeigen, wird auf die eine oder andere Art von diesen Grenzziehungen bestimmt. Wenn wir über unseren Beruf nachdenken, sollten wir im Hinterkopf behalten, dass die Bühne ein Möglichkeitsraum ist, in dem wirklich *alles* stattfinden könnte, und dass das, was wir daraus auswählen, häufig nur Resultat solcher Selbstbeschränkungen ist, die uns in Wahrheit niemand zwingt anzuerkennen. Die einzige Grenze, die wir – wie in allen anderen Künsten – zu akzeptieren haben, steht in juristischen Texten. Jenseits davon sind Schauspielende frei.

Auf der ersten Seite hörten wir ein Sammelsurium von Ansagen, die Schauspielenden auf der Probe gemacht werden und die, meist spontan und ohne größere Schwierigkeiten, umgesetzt werden. Sie sind nicht wirklich inhaltlicher Natur, sondern beziehen sich auf handwerkliche ↗PARAMETER\*, die sich ergeben, wenn man Schauspiel in Einzelteile zerlegt: Tempo, Rhythmus, Dynamik, Deutlichkeit, Haltung,

---

\* ↗ verweist auf Begriffe, die in den folgenden Kapiteln besprochen werden. Bei der Lektüre kann durchaus zwischen den Kapiteln hin- und hergesprungen werden.

Figur, Bewegung, Raumbeziehung, um nur einige Beispiele zu nennen. Handwerk, oder in den Worten von Schauspiellehrenden gerne auch *solides Handwerk*, klingt nach einer Tradition von klaren, einfach zu handhabenden Werkzeugen, die man lernen kann und die uns dann ein Leben lang begleiten. Auf Schauspielschulen wird unter Handwerk allerdings etwas völlig anderes verstanden. Hier meint Handwerk eine komplexe tradierte Methode, die für ein ganz konkretes – und historisches – Ideal von Theater entwickelt wurde und dabei eine einzige klar umgrenzte  $\nearrow$  SPIELWEISE im Sinn hat. Lehrbücher stecken erst einmal klare Grenzen ab, innerhalb derer sie Schauspiel wahrnehmen. Und wie selbstverständlich wird von diesen Methoden angenommen, sie seien auch heute die Basis für jede Ausbildung in der darstellenden Kunst. Was dabei übersehen wird: In den Lehrbüchern wird fast durchgängig gar keine Methode geschildert, sondern hier werden Inszenierungsstile beschrieben, die wir erfüllen sollen. Wenn wir Schauspiel studieren, geht es nicht um die Werkzeuge, die sich aus den Strukturen und Zeichen unserer Kunst ableiten lassen, Werkzeuge, mit denen im Probenalltag in munterer Unsystematik gearbeitet wird. Stattdessen lernen Studierende Schauspiel in Form der einen Ästhetik und Spielweise kennen, die ihren Lehrenden gefällt.

Der große blinde Fleck, an dem sich die Ausbildung von Schauspielenden heute abarbeitet, ist der Befund, dass sich die Praxis aufgesplittet hat in eine Landschaft der *Tausend Theater*, in zahllose Spielweisen und Ästhetiken. Ein Großteil des zeitgenössischen Theaters interessiert sich weder für die Abbildung von Wirklichkeit noch für die Erkundung individueller Psychologie. Wo traditionell unter Schauspiel Menschen-darstellung verstanden wurde, gehören Elemente des rein Performativen so selbstverständlich zum Formenkanon der Regieführenden wie der bewusste Angriff auf die Spiele der Repräsentation, das Kalkül des Nicht-Perfekten, Ungekonnten, die Durchmischung von professionellen Ensembles mit Dilettanten. All dies verlangt Schauspielenden eine Unzahl unterschiedlicher Ausdrucksformen ab. Sowenig wie es *die eine* vorherrschende Spielweise gibt, sowenig gibt es noch eine verbindliche Dramaturgie. Zeitgenössische Theatertexte beschäftigen sich weder mit dem Kampf zwischen Protagonistin und Antagonist, noch behandeln

sie dramatische Verstrickungen, es gibt in der Mehrzahl keine dramatischen Entwicklungen, häufig nicht einmal erkennbare Figuren. Das traditionelle Theaterstück selbst wird randständig, *alles wird Material*. Inszenierungen werden aus privaten Texten, Zitaten, Filmen, Romanvorlagen, dokumentarischem Material und spontanen Extempores entwickelt und lassen traditionelle Autorenschaft in den Hintergrund treten. Und selbst wenn überlieferte, gar psychologisch-realistische Texte als Grundlage einer Inszenierung herangezogen werden, so wird ihnen häufig von der Regie ihr vermeintlich inhärenter Realismus gründlich ausgetrieben. Sie werden verzerrt, ironisiert, chorisch gesprochen, mit Kommentaren zerfetzt, versoapt, maskiert. Das zeitgenössische Theater ist in seinen Praktiken derart vielfältig – von der Performance bis zur psychologischen Feinzeichnung, vom Clown bis zum Textexegeten, vom Boulevardspiel bis zum Auftritt als Körperekstater oder der Figurenzeichnung in einer *Virtual-Reality*-Landschaft – Schauspielende können in einer einzigen Spielzeit aufgefordert sein, all dem gerecht zu werden. Führen wir uns vor Augen, dass wir in einer Tschechow-Inszenierung in einem einzigen Auftritt rasend schnell entäußerten Text, ein tagesaktuelles Aus-dem-Text-Fallen, dann den wahrhaftigsten Verzweiflungsausbruch und anschließend dessen Ironisierung spielen sollen, stellt sich schnell die Frage: Wie lernt man das?

Schauspielausbildung geht gewöhnlich davon aus, eine solche Fülle disparater Formen lasse sich mit einem methodischen Generalschlüssel erschließen. Denn daran lassen die großen Texte der Schauspielpädagogik keinen Zweifel: Ihre Lehrgebäude stehen für *das Ganze*. Es ist erstaunlich, wie zielsicher selbst Konzepte, die versuchen, einer veränderten Theaterpraxis gerecht zu werden, am Ende doch wieder bei einer Methode landen, die vor einhundert Jahren entwickelt wurde. Ganz selbstverständlich betrachten sie dabei den *psychologischen Realismus* als handwerkliche Grundlage für jede andere Spielweise, obwohl es in der derzeitigen Praxis kaum eine Handvoll prägender Regieführender gibt, die in diesem Stil inszenieren. Selbstverständlich, auch heute hat diese Spielweise nicht nur im Film ihren Platz – aber wie kann man allen Ernstes annehmen, sämtliche Arten, Theater zu spielen, seien nur Varianten dieser einen Spielweise und alles andere ließe sich mühelos daraus

ableiten? *Tausend Theater* hier, traditionelle Theorie und Lehre dort – das ist der Graben, den Schauspielende heute überbrücken müssen.

Der andere blinde Fleck der Lehrbücher betrifft die Tatsache, dass es dort weder eine REGIE noch ein Publikum gibt. Aber in der Praxis arbeiten wir nicht wie im Lehrbuch. Wir erarbeiten uns nicht alleine zu Hause methodisch Texte, eine Figur oder eine Szene, sondern Regie wird unsere Arbeit ganz entscheidend mitgestalten wollen. Sie folgt dabei keiner schulischen Logik. Ein kurzer Blick auf die Probebühnen der Theater würde zeigen, dass buchstäblich niemand auf einer Probe mit uns nach einer überlieferten Methode arbeitet. Im Gegenteil, uns erwartet ein Spielfeld, auf dem ständig fröhlich zertrümmert und re-kombiniert wird, ein Raum, in dem die Ausübung von Methoden so einschränkend wie unerwünscht ist. Über unser Spiel bestimmen wir keineswegs alleine, es ist ganz wesentlich beeinflusst von den chaotischen Feedbackschleifen, die durch das Zusammenwirken von Spielenden und Regie auf der Probe und von Spielenden und Publikum in der Aufführung entstehen. Das Inszeniertwerden in einem weiten Feld hochindividueller Regiehandschriften und das Spiel in den unterschiedlichsten Spielweisen ist die ganz reale Praxis, mit der Lehrbücher sich nicht beschäftigen.

Dieses Buch stellt seine Fragen anhand der unübersichtlichen Praxis. Es richtet sein Augenmerk nicht darauf, wie Theater *sein soll*, sondern *wie es tatsächlich ist*. Methoden, nach denen wir die Kunst des Schauspiels erlernen, beschreiben immer auch eine konkrete Spielweise. Gemeinhin betrachten sie Schauspiel als eine Kunst, die sich aus literarischen Texten Bilder von Menschen erschließt und sie in einem bestimmten – meist realistischen – Stil zu verkörpern versucht. Dieses Buch wählt einen anderen Weg. Die Logik der bekannten Lehrbücher wird dabei vom Kopf auf die Füße gestellt. Schauspiel wird im Folgenden als eine eigenständige Kunst betrachtet, in der *Zeichen*, *Muster* und *Strukturen* organisiert werden. Die stoffliche Vorlage, mit der gearbeitet wird, steht nicht im Vordergrund. Schauspiel lernen heißt hier, nicht wie gewohnt bei den Inhalten, sondern bei den Formen und konkreten Werkzeugen anzusetzen. Die unterschiedlichen Parameter sind dabei der kleinste gemeinsame

Nenner, wenn wir versuchen herauszufinden, was sich sinnvollerweise für die Praxis in einer Landschaft der *Tausend Theater* lernen lässt. Eine konkrete Spielweise – oder gar eine ideale – hat dieses Buch nicht im Hinterkopf.

*Pattern* heißt Muster. Muster entstehen in unserm Spiel auf unterschiedliche Weise. Muster entdecken wir in Bewegungen, in der Sprache, im Denken, im Emotionalen. Wir begegnen ihnen im Bild, das wir auf der Bühne intuitiv als Allererstes von uns zeichnen, wir finden sie wieder in den Automatismen, die sich auf Proben und in Improvisationen herausbilden, in den Routinen, mit denen wir im Zusammenspiel reagieren, in der Selbstverständlichkeit, mit der wir Stoffe interpretieren. Muster unterlaufen uns unwillentlich, oder sie bilden sich aus dem, was wir dem Stoff unserer Vorlage entnehmen zu können glauben. Und diese Muster sind, und zwar unabhängig davon, in welcher Spielweise oder Ästhetik wir uns bewegen, einander sehr ähnlich. Betrachten wir Schauspiel durch die Brille der Mustererkennung, stellen wir fest, dass dies die geeignete Perspektive ist, um sich in allen Formen orientieren zu können.

Muster können im Spiel Ergebnis einer bewussten Entscheidung sein oder aber – und das ist die Regel – wir spielen sie deshalb, weil unsere Gewohnheiten, unsere Unsicherheiten, unsere erprobten Lösungen oder unsere Vorstellung von Theater uns intuitiv dazu treiben. Allerdings sind Muster, denen wir uns nicht bewusst sind, und Muster, die wir schlecht loslassen können, für Schauspielende ein Klotz am Bein. Sie beschränken unseren Horizont. In diesem Buch wird Talent verstanden als die Fähigkeit, über die ersten, uns vertrauten Ausdrucksmuster hinauszugehen und eigenständig auf Felder vorzudringen, die sich ungewohnt anfühlen, aber Überraschungen bergen. Talent ist die Fähigkeit, sich auf der Bühne selbst überraschen zu können. Genau diese Forderung macht die Anstrengung unseres Berufes aus: Wir sind ständig aufgefordert, das bequeme Spiel erprobter Ausdrucksweisen aufzugeben, aber was kommt danach? Wenn wir uns nicht anhaltend dem *horror vacui* fehlender Ideen ausliefern wollen, müssen wir eine Frage beantworten: Wie mache ich mich eigenständig zu einem Instrument, das in der Lage ist, gezielt unbekannte und überraschende Muster zu spielen?

Denn Muster können auch zustande kommen – und das ist der künstlerisch relevante Weg –, indem wir Erprobtes weglassen und auf die gezielte Provokation glückhafter Zufälle vertrauen: Wir knüpfen Stoffe mit Formen zusammen, die vermeintlich nichts miteinander zu tun haben, und warten, was passiert. Wenn die Kernfrage in diesem Buch heißt *Wie überwinde ich meine gewohnten Ausdrucksmuster und mache mich zum Material spektakulärer Spiele?*, so wäre dies der Weg, den wir in einer Landschaft der *Tausend Theater* einschlagen würden.

*Change the pattern!* meint die Aufforderung, die Muster in unserem Spiel zu erkennen, sie zu variieren und in etwas Neues zu verwandeln. Wie diese Technik des *Sich-selber-aus-der-gewohnten-Spur-Werfens* funktioniert, welche Türen in unbekannte Räume führen und mit welchen Schlüsseln wir sie öffnen können, beantwortet dieses Buch. Es zeigt, wie wir unsere verdeckten Routinen und schnellen Lösungen offenlegen und uns dann auf Proben eigenständig in unbekannte Richtungen stoßen – kurz, hier wird ein schauspielerisches Denken vorgestellt, mit dem sich sowohl der Regie als auch unseren eigenen Gewohnheiten gegenüber Autonomie gewinnen lässt. Dabei geht es bei Weitem nicht nur um die Überwindung psychologischer Muster, sondern auch ganz wesentlich um die Erweiterung unseres *ästhetischen* Verständnisses.

Dieses Buch ist in sieben Teile gegliedert. Es endet mit einem ausführlichen Nachschlage- und Übungsteil, in dem die Parameter der Schauspielkunst einzeln vorgestellt werden und erläutert wird, wie wir sie als Werkzeuge nutzen, um die Räume des Außergewöhnlichen zu öffnen. Wer mit diesen Übungen arbeitet, sollte die Kapitel *↗SCHNELLES SPIELEN – LANGSAMES SPIELEN*, *↗PARAMETER, OPTION, REGEL* und *↗VERSUCH UND IRRTUM* aus dem zweiten Teil gelesen haben, um zu verstehen, in welchen Zusammenhängen man den meisten Nutzen aus ihnen zieht.

Den Anfang des Buches bildet das Thema »Muster erkennen«. Hier werden die Maßstäbe beschrieben, anhand derer wir schwache Strukturen in unserem Spiel erkennen und mit deren Hilfe wir die Punkte identifizieren können, an denen es gilt zu sagen: *Stopp! Ich unterbreche an dieser Stelle und probiere etwas anderes.* Der zweite Teil – »Muster



erfinden« – beschreibt die Probentechnik, die dieses Buch vorschlägt. Er zeigt, was geschieht, wenn man auf Proben nicht mit der Interpretation von Inhalten, sondern mit der Variation von Mustern und Formen arbeitet. Der dritte Teil – »Zusammen arbeiten« – beschäftigt sich mit unserem Verhältnis zur Regie und zu den Stoffen, die unser Arbeitsmaterial sind. Hier wird untersucht, wie wir im unübersichtlichen Feld unterschiedlichster Probensituationen selbstbestimmt handeln und welchen Freiraum wir uns im Umgang mit und Verständnis von Texten nehmen dürfen. Schauspielende fürchten nichts so sehr, als dass ihr Spiel mechanisch wirken könnte. Der vierte Teil – »Zusammen spielen« – widmet sich der Frage, wie es gelingen kann, etwas hundertfach Geprobtes so erscheinen zu lassen, als entstünde es im Moment. In Teil 5 – »Denken und fühlen« – werden Begriffe diskutiert, bei denen es um das innere Erleben von Schauspielenden geht und die in Schauspielschulen und auf Probebühnen immer noch zu heftigen Diskussionen führen: Emotion, Wahrhaftigkeit, ↗ VON INNEN – VON AUSSEN. Der sechste Teil kehrt zurück zu unserem ersten Befund: Wenn wir Schauspiel lernen wollen, müssen wir vorbereitet sein auf eine Landschaft der *Tausend Theater*. Um auf Proben zu verstehen, zu welcher der zahllosen Spielweisen wir überhaupt gebeten sind, müssen wir wissen, was genau deren Unterschiede ausmacht. Das ↗ MISCHPULT ist ein Modell, mit dessen Hilfe wir uns einen systematischen Überblick verschaffen und unterschiedlichste Inszenierungsweisen und Spielstile beschreiben können. Auf Proben dient es der Verständigung und regt vielleicht zum Experimentieren mit nie gesehenen Spielweisen an.

»Schauspiel ist eine Praxis, zu deren Ausübung Theorie nicht zwingend notwendig ist, sie kann höchstens ab und zu Theorie produzieren«, sagt die Theaterwissenschaft in freundlicher Bescheidenheit. Tatsächlich gibt es eine Fülle von herausragenden Schauspielenden, die sich wahrscheinlich in ihrem Leben nie ausführlich mit der Theorie ihres Berufes beschäftigt haben. Sie müssen es auch nicht. Für uns andere soll dieses Buch ein Katalysator sein, der dazu anregt, unsere unproduktiven Gewohnheiten ins Visier zu nehmen und unbekanntes Terrain aufzusuchen. Der Erfahrung nach sind Schauspiellehrbücher eine einschüchternde und verwirrende Lektüre – der spielende Mensch auf der Bühne

ist seit jeher ein hochkomplexer Gegenstand. Obwohl sich ihm auch hier von sehr verschiedenen Seiten genähert wird, sollten sich Lesende davon nicht übermäßig beunruhigt fühlen: Nicht alles ist für jeden relevant. Und nicht alles, was hier mitunter in bedrohlicher Genauigkeit geschildert wird, muss von uns mühsam gelernt werden. Vieles von dem, was beschrieben wird, können wir sofort. Denjenigen, die sich selbst dem Druck aussetzen, alles, was eine akribische Analyse unseres Berufes zutage fördert, berücksichtigen und beherrschen zu müssen, sei gesagt: Am Ende finden wir in der Praxis sowieso unseren eigenen – theorielosen – Weg.

Regieführende sind in der Probe häufig genauso hilflos wie wir auf der Bühne. Nur fällt es bei ihnen nicht so auf, weil sie hinter einem Regietisch sitzen. Das Wissen um die grundlegenden Parameter der Schauspielkunst, zu wissen, auf welchen Feldern wir probierend Versuche anstellen können und wie dadurch überraschende Lösungen entstehen, ist sowohl für Regieführende als auch für Schauspielende interessant. Beiden Seiten dürfte es helfen sich klarzumachen, durch welche selbstgewählten Beschränkungen wir uns ständig leiten lassen – und welche Vielzahl von Schlüsseln wir in der Probenarbeit in die Hand nehmen können, um die Räume zu öffnen, in denen das Außergewöhnliche stattfindet.

# 1\_Muster erkennen

*Wir wählen das Gewohnte, weil es dem Gehirn  
sehr viel Energie und Arbeit erspart, denn  
psychische Erregung ist physiologisch sehr teuer.  
Dummerweise verdirbt uns das »sparsame  
Gehirn« den Spaß an sehr vielen Dingen.*  
Gerhard Roth

## DAS ERSTE GEBOT

**++++ steht auf, wenn ihr euch langweilt! ++++ über die langeweile als messinstrument ++++**

In Ernst Lubitschs Film *Sein oder Nichtsein* (1942) gibt es eine wiederkehrende Szene, in der der Ur-Albtraum von Schauspielenden Wahrheit wird: Als der Hamlet-Darsteller zu seinem zentralen Monolog ansetzt, erhebt sich in der Mitte des Publikums ein Zuschauer und verlässt den Saal. Nun kündigt im Film zwar eben dieser Zuschauer sein Wohlwollen nicht etwa deshalb auf, weil er sich langweilt, sondern weil er den langen Monolog nutzt, um sich ungestört in der Garderobe zum Rendezvous mit der Gattin des Darstellers zu treffen, aber das weiß der Hamlet-Spieler nicht. Für den Schauspieler auf der Bühne vollzieht sich eine Katastrophe: Er spielt und man verweigert ihm die Aufmerksamkeit.

Man könnte diese kurze Szene als den Urkonflikt der schauspielerischen Profession betrachten. Wenn wir eine Bühne betreten, wollen wir die ungeteilte Aufmerksamkeit. Ohne die andauernde Verbundenheit zwischen uns und Publikum gibt es zwar Theater, aber kein gelingendes. Jede schauspielerische Anstrengung besteht in dem Bemühen darum, dieses Band der Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten. Jede Theorie und jedes Lehrbuch dient der Suche nach der einen Technik, mit der wir der Aufmerksamkeit Dauer verleihen. Das Wertmaß für gelungene Schauspielkunst bestünde dann jenseits jedes ästhetisch begründeten Urteils generell einfach darin zu sagen: Gut spielen wir, wenn es gelingt, die Aufmerksamkeit des Publikums möglichst lange zu binden. Somit hieße das erste Gebot der Schauspielkunst: *Du sollst nicht langweilen!*

Eine für alle unangenehme Übung aus der Schauspielworkshop-Praxis misst die Aufmerksamkeitsdauer zwischen Bühne und Saal und macht diese konkret erfahrbar: Während auf der Bühne eine Szene gespielt wird, sind die Zuschauenden dazu aufgefordert, das zu tun, was Ernst Lubitschs Hamlet-Darsteller leiden muss, nämlich aufzustehen und zu gehen, wenn sich bei ihnen Langeweile einstellt. Anfänglich dauert es ziemlich lange, bis die Ersten sich trauen, die Spielenden zu brüskieren und aufzustehen. Die meisten von uns besitzen aus Respekt,

vielleicht aber auch aus der berechtigten Angst davor, selber kritisiert zu werden, die Höflichkeit zu verschweigen, was sie wirklich von dem Auftritt denken. Die Übung verlangt jedoch vom Publikum eine ehrliche Reaktion: *Keine Scham! Zeigt, was ihr empfindet! Steht auf, wenn ihr euch langweilt!* Nach einigen Anläufen geschieht Folgendes: Eine Person geht nicht nach zehn Minuten, sondern nach zehn Sekunden. Nach weniger als einer Minute ist der Raum fast vollständig leer. Tatsächlich entscheidet sich innerhalb von Sekunden, ob unser Spiel auf der Bühne interessiert oder langweilt. Der Rest ist Höflichkeit.

Es gibt für Schauspielende kaum eine wichtigere Erfahrung, als sich in dieser Form ehrlich zu machen. Es ist nämlich keineswegs selbstverständlich, dass alles, was wir auf der Bühne tun, für Zuschauende interessant ist. Im Gegenteil, das meiste, was wir intuitiv als Erstes anbieten, ist ziemlich schnell uninteressant, viel schneller jedenfalls, als wir selber glauben. Dieses Wissen mag im ersten Moment frustrierend, gar erschreckend sein, aber es schärft unser Bewusstsein und fordert uns dazu heraus, nach Mustern zu suchen, die die Aufmerksamkeit wachhalten.

In den nächsten Kapiteln geht es um die Frage, wie wir unseren Sinn für faszinierende oder langweilige Muster schärfen. Schauspiel zu lernen heißt im Grunde, sich dauerhaft der oben geschilderten Übung auszusetzen und so den Momenten, an denen Zuschauende ihr Interesse verlieren, nach und nach Erkenntnisse abzugewinnen, mit denen man arbeiten kann. Um herauszufinden, was beim Publikum Aufmerksamkeit bindet und was es ermüden lässt, muss der Blick auf die Zeichen und Muster, die Zuschauende in unserem Spiel wahrnehmen, gerichtet werden. Die erste Lektion – und Voraussetzung für alles Weitere – heißt: *Erkenne schwache Muster!*

## ALARMZUSTAND

**++++ erzählen am küchentisch versus spiel auf der bühne ++++  
wie wir im alarmzustand bedeutungen erzeugen, die wir selber  
nicht kennen ++++ warum wir unser eigenes spiel nur anhand  
einer aufgabe beurteilen können ++++**

Jedes Theaterspiel teilt die Welt in zwei Gruppen. Zwischen ihnen liegt eine klare Grenze: Auf der einen Seite sind die, die einladen, auf der anderen jene, die gekommen sind, um etwas zu erleben. Beide Seiten sind in der Art und Weise, wie sie die Situation erleben, vollständig voneinander geschieden. Anders im Alltag: Gibt jemand am Küchentisch eine Geschichte zum Besten, hat dessen Sprache einen bestimmten Charakter – freundlich oder beiläufig, möglicherweise ausgerichtet auf eine Pointe oder leicht empört, je nach Naturell der Erzählenden und Gegenstand der Erzählung. Das Interesse der anderen gilt dem Verlauf der Geschichte, nicht so sehr der Person, die erzählt, und auch nicht der Frage, *wie* sie erzählt. Unterwirft man diese Situation einer kleinen Veränderung, geschieht Folgendes: Fordern wir die erzählende Person auf, den Kreis zu verlassen und sich *vor* die Gruppe oder gar leicht erhöht auf ein *Podium* zu setzen, verwandelt sich eine Alltagssituation in Theater. Beide Seiten verändern ihr Verhalten: Die Zuhörenden sind plötzlich nicht mehr Teil eines Gespräches, sondern ihnen wird etwas *geboten*. Unvermittelt richten sie an die Person eine höhere Erwartung, als wenn sie noch mit am Tisch säße. Dies ist die erste und grundsätzliche Erfahrung, die wir machen, wenn wir schauspielern: Überqueren wir die Grenze, folgt man nicht mehr ausschließlich dem Inhalt unserer Erzählung, sondern achtet zusätzlich darauf, *wie* wir erzählen und ob wir es *gut* machen. Man fällt jetzt ein Urteil über unser *Können* – und über uns als *Person*, unseren Charakter, unser Gesicht, unseren Körper.

Das Wissen darum, dass wir beurteilt werden, sobald wir nur einen Fuß auf die Bühne gesetzt haben, bleibt nicht ohne Folgen. Unweigerlich schalten wir um in ein Denken, bei dem wir uns zusätzlich von außen betrachten. Wir sind alarmiert, versuchen jetzt gleichzeitig unsere Wirkung zu kontrollieren. Wir schalten um in den Modus des *Verstärkers*: War unser Ausdruck am Küchentisch kein Thema für uns, fügen

wir jetzt unwillkürlich ein geringfügiges *Plus* hinzu, ein Ausdrucksmuster, von dem wir hoffen, dass es unsere Wirkung verbessert. Wir fahren unsere Entertainment-Modi hoch, denn niemand soll sich langweilen. Unser Ausdruck wendet sich ins betont Freundliche, ins ausgestellt Lässige, ins Selbstironische, ins Großspurige oder angestrengt Humorige – je nach unserer Mentalität beginnen wir unser Spiel zu gestalten und tun gleichzeitig plötzlich Dinge, die keineswegs von uns beabsichtigt waren. Denn häufig ist dieses unbewusste *Plus* auf der Bühne ein Muster, das unseren Kontakt zum Publikum gar nicht stärkt, sondern ihn, im Gegenteil, durch unnötige Zeichen gewissermaßen *verschmutzt*, Zeichen, von denen wir vielleicht intuitiv glauben, dass sie uns interessanter machen, die in Wahrheit aber nur verraten, wie angespannt oder unwohl wir uns fühlen.

Auf der Bühne sein heißt im Alarmzustand sein. Für das Publikum aber erzeugt ausnahmslos alles, was wir auf der Bühne machen, eine Bedeutung. Sobald es uns sieht, interpretiert es. Wir können hochkonzentriert versuchen, ganz wir selbst zu bleiben, oder uns vornehmen, nichts zu spielen, aber auch unser Nichtstun ist bereits ein Zeichen: Ein Publikum wird dann vielleicht lesen *Es hat noch nicht angefangen* oder *Die Person will nichts blicken lassen* oder *Die Person tut so, als sei sie völlig neutral, dabei ist sie verlegen*. Und so liest ein Publikum nicht nur die Zeichen, die wir im Spiel bewusst setzen, sondern auch die anderen Signale, die uns unterlaufen: Wir pendeln von einem Bein aufs andere, wir ändern den Klang unserer Stimme, wir wedeln mit den Armen, wir beugen uns vor, wir drücken die Knie durch, wir reden zu schnell, wir machen viel zu lange Pausen – die Liste ist endlos. Das Unangenehme ist: Auch diese *unbewussten Zeichen* werden vom Publikum gelesen – und bewertet. Mag sein, dass ein Publikum nicht immer präzise unterscheiden kann zwischen dem, was wir ausdrücken wollen, und dem, was uns im Spiel unterläuft, aber es sortiert da nicht lange, es bildet sich seine Meinung aus dem Gesamtpaket. Die Kunst des Schauspiels bestünde also darin, unser Auftreten, unseren Ausdruck, unser Spiel, all die Zeichen, die vom Publikum gelesen und gedeutet werden, möglichst deckungsgleich mit dem zu gestalten, was wir uns beim Auftritt vorgenommen hatten. Wenn wir uns vorgenommen haben, eine lustige

Figur zu sein, wirken aber in Wahrheit auf ein Publikum intelligent und aggressiv, haben wir die Aufgabe verfehlt. Das klingt simpel und offensichtlich, aber vielen Schauspielenden ist ihre *tatsächliche* Wirkung nicht bewusst. Wir fallen aus allen Wolken, wenn uns ehrlich mitgeteilt wird, dass unser Spiel nicht charmant und liebenswürdig, sondern arrogant und verblasen wirkt. Es fällt uns schwer zu akzeptieren, dass wir im Alarmzustand Dinge tun, die unsere Wirkung verfälschen, und ein Publikum deshalb aus unserem Spiel eine völlig andere Bedeutung liest.

Natürlich wissen wir, dass es zwischen dem, was wir ausdrücken wollen, und dem, was wir tatsächlich ausdrücken, eine Grauzone gibt, auf die wir keinen Zugriff haben. Es ist das Reich der Muster, die sich im Spiel ungewollt und automatisch einstellen, das Dunkelfeld all der Dinge, die unserem Körper, unserer Stimme und unserem Geist ständig unterlaufen, ohne dass wir sie unterbinden könnten. Generationen von Schauspielenden haben nach Methoden gesucht, mit denen sich die Differenz beheben lässt, die durch das unwillkürliche *Plus* in unserem Ausdruck entsteht: *Sei natürlich! Sei authentisch! Sei ganz du selbst! Spiel nichts! Entspann dich! Fühl dich ein!*, hießen deren gut gemeinte Ratschläge. Aber sobald wir vor ein Publikum treten, tun wir spontan Dinge, die sich unserer Kontrolle entziehen. Gewöhnlich werden wir dieser Unwägbarkeit mit drei unterschiedlichen Strategien begegnen – die perfekte Vorbereiterin hat beim Auftritt alles so eingeübt und waserdicht festgeklopft, dass kein privater Spalt offen bleibt, durch den Ungeplantes dringen könnte – was natürlich ein Trugschluss ist. Der Minimalist spielt mit größter Zurückhaltung, in der Absicht, möglichst wenig *gucken zu lassen*. Auch hier ist es eine Illusion zu glauben, dass dadurch nicht etwas ganz Konkretes – und möglicherweise Ungewolltes – ausgedrückt wird. Die dritte Strategie ist die der Offenbarung: Ich gebe alle Schwierigkeiten, Unsicherheiten, Defizite offen zu, ich stehe zu ihnen, ja, ich mache sie geradezu offensiv zum Thema. All die Scheuen, Verletzlichen, Ungehobelten, Fremdartigen auf der Bühne arbeiten so. *Zeige deine Wunde* – diese Art, mit der ewigen Differenz zwischen Wollen und Wirken umzugehen, ist sicherlich die schönste – aber auch die schwerste. Der Weg, der hier vorgestellt wird, um mehr über die eigene Wirkung zu erfahren, besteht darin, sich als Erstes unsentimental



der eigenen Muster bewusst zu werden und sie dann experimentell zu erweitern. *Schmutzige Zeichen* werden auf diese Weise nach und nach ausgefiltert.

Wenn wir das erste Gebot – *Du sollst nicht langweilen!* – ernst nehmen, werden wir uns nicht gänzlich einer Wirkung anvertrauen wollen, die wir selbst gar nicht so gut kennen. Die relevante Frage auf Proben heißt also: *Wollte* ich mit meinem Spiel wirklich diese Bedeutung erzeugen oder ist sie mir *unterlaufen*, weil ich mich eigentlich im Alarmzustand befinde? Diese Unterscheidung setzt natürlich voraus, dass ich mir vorher eine Aufgabe gestellt und nicht einfach drauflos gespielt habe. Gehen wir ohne Aufgabe auf die Bühne, haben wir im Anschluss keine Kriterien, mit denen wir unser Spiel vergleichen können, und fangen an zu diskutieren. Unsere Muster können wir nur erkennen, wenn wir uns beschreiben lassen – oder im Idealfall selber beurteilen können –, ob wir tatsächlich das gespielt haben, was wir uns vorgenommen hatten. *Draufloszuspielen*, ohne sich vorher ein Ziel gesetzt zu haben, ist ein Fehler, der auf Proben so verbreitet wie unproduktiv ist. Wenn wir keine Entscheidung treffen, bevor wir eine Bühne betreten, wird sie uns von unseren unbewussten Ausdrucksmustern und Gewohnheiten abgenommen. Nennen wir sie unser *Pattern No. 1*.

## PATTERN NO. 1

++++ von den sorgen eines *one trick ponys* ++++ wird mir überhaupt etwas besseres einfallen? ++++ warum uns das spiel im abgesicherten modus schadet ++++

Auch außerhalb des Theaters wählen wir unbewusst Ausdrucksmuster, die wir in der jeweiligen Situation für angemessen halten. Interessanterweise verengt sich auf der Bühne häufig dieses Repertoire, das heißt, wir bedienen uns nur der Handvoll von Ausdrucksmustern und ANGEBOTEN, die wir selbst erprobt und für brauchbar befunden haben. Unter diesen gibt es ein gewohnheitsmäßiges Lieblingsmuster, unser *Pattern No. 1*. Wir alle haben diesen persönlichen Vorzugsmodus,

er ist das erste Angebot, das wir auf Proben machen, wenn es keine präzise Vorgabe gibt. Die eine tritt mit einem Lächeln und blitzenden Augen auf und zeigt einen charmanten Gag – ihr Pattern heißt *Hey, hier kommt ein Spaßvogel*. Ein anderer Spieler geht langsam und zögerlich auf die Bühne und signalisiert *Hallo, ich bin nett und harmlos, kritisiert mich nicht für meine Fehler*. Der eine gibt sich *verführerisch*, die andere *missgelaunt verschlossen*, der Dritte *ordinär brutal*, eine andere gibt den Kumpeltyp und signalisiert der Regie *Entspann dich, ich liefere dir das*, der Nächste kommt *gepflegt intellektuell* oder *stürmt auf die Bühne und improvisiert erst einmal alles in Grund und Boden*. Manche strahlen aus: *Entschuldigung, ich bin unsicher, sag mir, was ich machen soll*. Und natürlich gibt es auch Spielende, die ausstrahlen: *Keiner unterbricht mich!*, indem sie sofort fertige Ergebnisse präsentieren. Jeder hat sein eigenes Pattern No.1.

Daran ist zunächst nichts Falsches, es ist der vertrauteste Teil unserer Ausdruckspalette. Wenn wir uns auf der Bühne schon ausgesetzt fühlen, so wollen wir uns wenigstens an etwas Bekanntem festhalten. Es ist unser Sicherheitsnetz, das Register, von dem wir glauben, dies sei unser ganz persönlicher Zauber, mit dem wir das Publikum zuverlässig an uns zu binden vermögen oder mit dem wir uns in einem ersten Schritt die »REGIE vom Leib halten, die von uns Dinge verlangen könnte, von denen wir fürchten, sie nicht umsetzen zu können. Und schließlich verteidigen wir dieses vertraute, sofort abrufbare Pattern auch deshalb so hartnäckig, um nicht vor der Frage zu stehen: *Was passiert, wenn ich es weglasse?* Was kommt danach? Wird mir überhaupt etwas Besseres einfallen? Stehe ich unter Umständen »nackt« da, entlarvt als *One Trick Pony*, als Laie? An der Hartnäckigkeit, mit der wir um den Schutzraum unseres persönlichen Patterns kämpfen, mag man ermessen, was es in Wahrheit kostet zu wissen, dass wir beurteilt werden, sobald wir eine Bühne betreten. Was viele Regieführende nicht nachvollziehen können, ist das Ausmaß der Unsicherheit, in der wir uns befinden, bevor wir eine Bühne betreten, und wie viel Mut es kostet, sich täglich immer wieder aufs Neue für seine Versuche kritisieren zu lassen.

Spielende sind sich dieses Patterns No.1 oft nicht bewusst. Zu Recht wirkt die Benennung dieses Musters entlarvend, gar beschämend. Wir

fühlen uns ertappt. Uns wird etwas gespiegelt, das wir vielleicht im Geheimen von uns kennen, das sich aber offenbar unserer Kontrolle entzieht. Dennoch tun wir zunächst alles, um daran festzuhalten. Es fällt uns schwer zu akzeptieren, dass unser persönliches No.1 nicht Teil unserer bewussten Entscheidung ist, sondern ein Gewohnheitsmuster, das uns immer wieder unterläuft. Vielleicht werden wir behaupten, dass dieses Pattern sehr wohl bewusst gesetzt sei, oder gar, man irre sich, unser Spiel sei etwas vollkommen Neues, noch nie Angebotenes – und doch identifizieren Außenstehende sofort: Hier spielt jemand sein Pattern No.1.

Mit der Wahl dieses ersten Ausdrucks ist allerdings keineswegs gesichert, dass wir das Publikum zuverlässig abholen, im Gegenteil: Das gewohnte Muster ist fast zwangsläufig der schwächste Ausdruck, den wir persönlich wählen können. Es dient in erster Linie dazu, dass wir auf der Bühne vermeintliche Fehler vermeiden. Aber Zuschauende wollen keine bequemen Wege, sie wollen Konflikte, Kämpfe, Katastrophen. Wenn wir No.1 spielen, spürt das Publikum unsere wahre Motivlage: Da steht jemand, der sich sicher fühlen will. Das Publikum aber will gar keine Sicherheit. Es hat bezahlt, also will es, dass es uns etwas kostet. Es will das Unerwartete, Spannung, RISIKO, Überraschung, Gefahr. Es will das Außerordentliche, das Spiel ohne Netz, alles andere, denkt es, könne es ja auch selber. Wenn wir das Pattern No.1 wählen, wollen wir Kontrolle gewinnen über unsere Beziehung zum Publikum, aber häufig wird dadurch genau das eintreten, was Schauspielende am meisten fürchten: zu langweilen.

## **WARUM LANGWEILT SICH DAS PUBLIKUM?**

++++ die drei großen langweiler ++++ erwartungen bestätigen  
und durchbrechen ++++ die langweiler als messlatte ++++

Regieführende tun gut daran, bei der kritischen Betrachtung ihrer eigenen Inszenierung ab und zu in die Gesichter der Zuschauenden zu schauen – denn diese verraten ihnen zuverlässig die Schwächen ihrer

Arbeit. Über deren Bereitschaft zur Aufmerksamkeit lügen wir uns nämlich nur allzu gerne in die Tasche. Dort, wo die Mienen eindeutig erzählen, dass man nicht mehr zuhört, müssen wir ansetzen. Eine vorläufige Theorie der Langeweile würde feststellen: Langeweile entsteht erstens dann, wenn auf der Bühne zu lange keine Variation stattfindet, zweitens, wenn ein Publikum ständig absehen kann, was als Nächstes geschieht. Der dritte Grund für abflauende Aufmerksamkeit ist die Überforderung. Somit heißen die drei großen Langweiler: *Zuständlichkeit*, *Absehbarkeit*, *Überforderung*. Beim ersten Langweiler – der Zuständlichkeit – verlagert sich das Spiel auf allen Ebenen zu einem  $\nearrow$  MUSTER DER MITTE hin. Anstatt das Geschehen zu variieren oder voranzutreiben, treten Schauspielende und Situation einförmig und widerspruchsfrei auf der Stelle. Das Publikum stellt sich unwillkürlich die Frage *Wann geht's denn los?* oder denkt sich: *Ich hab's ja verstanden*. Es verliert die Geduld. Der zweite Grund für dessen Desinteresse – Absehbarkeit – besteht darin, dass das Spiel zwar vorangetrieben wird, das Publikum aber immer schon im Voraus ahnt, was als Nächstes passieren wird. Wenn ständig genau das eintritt, was man bereits erwartet hat, fühlen sich Zuschauende unterfordert und langweilen sich. Ein solches Spiel wirkt einfältig und klischiert. Der dritte Langweiler ist die *Überforderung*: Wechselt die Information, der das Publikum folgen soll, in anhaltend rascher Folge, wird es mit zufälligen Reizen, die sich nicht aufeinander beziehen, zugeschüttet, reißt der Aufmerksamkeitsfaden ebenfalls ab. Zuschauende schalten irgendwann in den Modus passiven Betrachtens um und denken *Ich kann nicht mehr folgen* oder *Das ist mir zu schnell/zu viel/zu hoch/zu anstrengend* etc. Wenn wir unser Spiel mit den Augen des Publikums messen wollen, um zu bestimmen, ob es gelangweilt, in Bann geschlagen oder überfordert ist, müssen wir uns mit den *Erwartungen*, die ein Publikum an uns hat, beschäftigen. Wer ins Theater geht, hat bereits gewisse Erwartungen, die durch unser Spiel entweder *bestätigt*, *irritiert* oder *enttäuscht* werden. Werden diese ständig bestätigt, hat ein Publikum offenbar nur Triviales erlebt. Wird die Erwartung zunächst bestätigt, aber in einem bestimmten Moment durchbrochen, ist es positiv irritiert und aufgefordert, sich kritisch zu verhalten. Widerspricht alles, was es sieht, seinen Erwartungen, kann

es das Gesehene gar nicht mehr einordnen und wird es häufig als *nicht verständlich* ablehnen. Irgendwo zwischen der Langeweile des Trivialen und dem Unverständnis der Überforderung fesseln wir ein Publikum. Das richtige Maß für dauerhafte Aufmerksamkeit besteht offensichtlich im unberechenbaren Wechsel von Bestätigung und Durchbrechung von Erwartungen. Wenn wir wissen wollen, ob wir in den letzten zwei Stunden *Langweiler* oder *Aufreger* oder hermetisch *Unverständliches* produziert haben, wird es nützlich sein, unser Spiel unter dem Aspekt dieses Wechsels zu betrachten.

Das Publikum zu binden, indem wir seine Erwartungen in einer unkonventionellen Folge *bestätigen*, *irritieren* oder *überfordern*, ist keinesfalls nur eine Aufgabe der Regie. Sie organisiert zwar den Rhythmus, die Dichte und die Spitzen des Spiels, aber auch wir können unser Spiel anhand dieser Messlatte beurteilen. Schauspielende haben, wenn sie sich gegenseitig zuschauen, ein ziemlich präzises Empfinden dafür, wie lange eine Szene trägt, wo sie langweilig wird oder überfordert. Sobald wir allerdings wieder selbst auf der Bühne stehen, nimmt diese Urteilskraft ab. Oft halten wir Dinge, die ein Publikum längst verstanden hat, für immer noch interessant, öfter noch nicht Nachvollziehbares für selbstverständlich. Dabei vergessen wir gerne, dass wir uns wochenlang mit einem Stoff beschäftigt haben, und Dinge, die für uns inzwischen selbstverständlich sind, von einem Publikum innerhalb von Sekunden entschlüsselt werden müssen. Umgekehrt verlieben wir uns auf Proben gern in Dinge, die wir für lustig, schockierend oder interessant halten, die aber andere längst ungeduldig machen. Wir brauchen also einen Maßstab, mit dessen Hilfe wir Langeweile identifizieren können. Soll unser Spiel dauerhaft die Aufmerksamkeit fesseln, arbeitet es – unabhängig davon, ob eine Geschichte erzählt wird oder das Geschehen abstrakt ist – mit dem Spannungsverhältnis dieser drei Faktoren: *Variation* statt Zuständlichkeit, *Befremdung* statt Absehbarkeit und *Ökonomie der Zeichen* statt Überforderung.

Um die Langeweile als Maßstab zu nutzen, müssen wir zu uns selbst in Distanz treten und unabhängig von dem, was die Regie sagt, einen unverstellten Blick auf unser eigenes Spiel werfen. Die eigene Arbeit aus der Perspektive eines möglichen Publikums zu betrachten, ist schwierig,

aber nicht unmöglich. Stellen wir uns vor, ob wir selbst das, was wir spielen, gerne sehen würden. Die drei maßgeblichen Fragen, die uns dabei helfen, lauten: 1) *Zuständlichkeit*: Spiele ich zu breit, zu wiederholend, zu uniform bzgl. der  $\nearrow$ HALTUNG,  $\nearrow$ BEWEGUNG,  $\nearrow$ SPRACHE? Bin ich zu langsam, zu selbstverliebt? Krankte eine Szene an ihrer Ausführlichkeit? Spiele ich die ganze Zeit das Gleiche? Sind  $\nearrow$ RAUM-BEZIEHUNG,  $\nearrow$ MELODIE,  $\nearrow$ RHYTHMUS,  $\nearrow$ TEMPO der Szene zu einförmig? 2) *Absehbarkeit*: Ist das Spiel zu glatt, zu ordentlich, zu logisch und voraussehbar? Wird zu viel erklärt, wird alles motiviert und begründet? Doppelt die Haltung, die ich spiele, den Text? Ist meine  $\nearrow$ FIGUR ohne Widersprüche? Bleiben die Dinge rätselhaft? Und schließlich 3) *Überforderung*: Ist die Darstellung zu wirr, zu schnell, zu dicht? Ist mein Spiel zu voll in der Dichte der Zeichen, fehlt der Fokus? Geschieht zu vieles gleichzeitig? Sind die Kerngedanken sprachlich verständlich? Zerfasert das Geschehen in zu viele Einzelheiten? Fehlen entsprechende Brücken, die den Zuschauenden das Geschehen nachvollziehbarer machen? Werden Punkte übersprungen, die dem Publikum wichtige Informationen liefern? – Messen wir unser Spiel an diesen Fragen, werden wir bereits eine Menge über unser Spiel erfahren.

Viele der Muster, die in eine Inszenierung einfließen, überlassen wir der  $\nearrow$ REGIE nach dem Motto: *Wenn's nicht kritisiert wird, ist es in Ordnung*. Dabei sind wir für wesentliche formale Aspekte selbst verantwortlich. Wie eine Szene letztendlich aussieht, hängt erheblich von unseren  $\nearrow$ ANGEBOTEN ab. Achten wir auf der Probe konsequent auf die drei großen Langweiler *Zuständlichkeit*, *Absehbarkeit* und *Überforderung*. Selbstverständlich ist die Arbeit an den Strukturen, die dauerhaft Aufmerksamkeit erregen, auch für ein Theater relevant, das gar keine Geschichte mehr erzählen will. Gerade in den abstrakteren  $\nearrow$ SPIELWEISEN, die sich weit von der Abbildung einer Wirklichkeit entfernt haben, wird uns die Kritik unserer Arbeit anhand der drei strukturellen Fragen die Augen öffnen und helfen, selbstständig konkrete Änderungen an unserem Spiel vorzunehmen.

Die Wirkungs Dosen, mit denen wir Erwartungen durchbrechen, haben sich im Verlauf der Theatergeschichte stetig erhöht – denn die Erwartungen des Publikums, überrascht zu werden, entwickeln sich

natürlich stetig weiter. Die Bluttat, die im antiken Theater hinter der Mauer stattfand und von der wir nur durch den Boten *erfahren*, wurde nach und nach immer näher an den Betrachtenden herangerückt. Unermüdlich wurden neue Mittel, neue Techniken, neue Spielweisen vorangetrieben, um im Spiel mit den Erwartungen einen Schritt voraus zu sein. Als wir nicht mehr näher herankonnten, haben wir die Figuren und Geschichten selber zertrümmert und darauf das Feld der *Tausend Theater* errichtet. Der vorläufig letzte Stand im Spiel mit den Erwartungen ist ein Theater, das bewusst der Langeweile Raum gibt, ein Theater also, das die Langeweile geradezu heraufbeschwört, um nicht langweilig zu sein. Es kokettiert mit einer übermäßigen Aufführungsdauer, fordert die Zuschauenden auf, zwischendurch hinauszugehen und einen Kaffee zu trinken, und vermittelt ihnen, dass nicht alles, was auf der Bühne stattfindet, wirklich wichtig sei. Selbst eine Aufführung, die nach dem Motto *Da müsst ihr jetzt durch!* oder gar *Dann geht doch, ihr Banausen!* mutwillig mit dem Desinteresse spielt, will letzten Endes dadurch Energie produzieren, dass es ihr Publikum bei der Ehre packt. Das Theater ist bis an die absolute Grenze gegangen, um nicht zu langweilen, dennoch mussten wir dabei die beunruhigende Entdeckung machen, dass es nichts gibt, was nicht dazu geeignet wäre, für das informierte Publikum auf Dauer langweilig zu sein.

Das Spiel mit der Bestätigung und Durchbrechung von Erwartungshaltungen bedeutet, Routinen in Frage zu stellen und Konventionen zu hinterfragen, ja deren konsequente Verletzung. Die Technik des Zusammenbindens von Dingen, die auf den ersten Blick nicht zusammenpassen – ein Weg, mit dem wir uns ausführlich befassen werden – erzeugt verlässlich die gesuchten Reibungsverhältnisse. Der Satz *Aber so kannst du das doch nicht machen!* ist nahezu ein sicheres Indiz dafür, dass wir auf dem richtigen Weg sind. Wie groß allerdings dabei die Beharrungskräfte sind, die uns in die Gefilde des vollständig Absehbaren zurückholen, sehen wir im nächsten Kapitel.

## MUSTER DER MITTE

++++ wie eine unsichtbare hand auf probebühnen absehbare muster produziert ++++ vom niedrigen energieaufwand des spiels im mittelfeld ++++ wer muster aufdeckt, kann sie auch ändern ++++

Es berührt uns seltsam. Schauen wir lange genug einer Improvisation zu, können wir mit einiger Erfahrung die Dinge, die als Nächstes auf der Bühne geschehen werden, voraussagen. Nicht nur tendiert der Ausdruck einzelner Schauspielender über kurz oder lang zu einem ↗ PATTERN NO. 1, auch die in Gruppen entstandenen Spielzüge, Reaktionen, Arrangements, Konflikte, kurz, das Zusammenspiel mündet laufend in wiederkehrende Muster. Bitten wir eine Person, einen Stuhl auf die Bühne zu stellen, stellt sie ihn an die Rampe mit der Sitzfläche zum Zuschauerraum. Immer. Bitten wir sie, einen Tisch dazuzuplatzieren, wird der Tisch *vor* den Stuhl gestellt, niemals dahinter. Platzieren wir den Tisch schief zur Rampe, rückt sie ihn gerade, bevor sie beginnt. Bitten wir eine Person, ein Mikrofon zu testen, sagt sie zuverlässig *eins*, *zwei*. Manchmal auch *Test*, *Test*. Auf keinen Fall sagt sie *Bodensee* oder *Jodtablette*. Fordern wir dazu auf, eine Rede zu halten, wählen Sprechende eine Position in der Bühnenmitte im vorderen Viertel der Bühne und wenden sich dem Publikum zu – sie stehen *en face*. Das Tempo des Auftritts ist im gemäßigten Bereich, die Stimme ist mittellaut, die Sprache ist rhythmisch gleichförmig. Die ↗ HALTUNG ist freundlich. Sämtliche Ausdrucksmittel befinden sich in einem *Mittelfeld*. Bitten wir eine Gruppe auf die Bühne, stellt sie sich im Halbkreis auf. Die einzelnen Personen nehmen dabei einheitlich denselben Abstand zum Nachbarn ein und bilden einen exakten Bogen mit einer Freifläche in der Mitte. Zuverlässig. Stellt sich jemand zufällig etwas näher an seinen Nachbarn, wird dieser einen Schritt zur Seite machen, um den Abstand wiederherzustellen. Folgt man dem Vorsprechen für eine Schauspielschule, in dem wiederholt dieselbe Szene gespielt wird, wird man feststellen, dass die Spielenden, ohne einander gesehen zu haben, die gleiche Satzmelodie, den gleichen Rhythmus, die gleichen Betonungen, die gleichen Bewegungen, die gleichen Emotionen, ja die gleichen Handlungen und



Bühnenwege verwenden. Muster werden offenbar unbewusst kopiert und verbreiten sich diffus. Und fast alle spontanen Muster finden im Rahmen des Erwarteten statt. Würden wir uns selbst zusehen, fänden wir sie mit Sicherheit nicht besonders interessant. Warum wählen wir sie dennoch, sobald wir eine Bühne betreten?

Für viele dieser wie von Zauberhand auftauchenden Muster lassen sich Gründe vermuten. Der Halbkreis etwa ist die Formation der vollständigen Gleichberechtigung und Rücksichtnahme. Sie ist gänzlich auf die Betrachtenden ausgerichtet, sie lässt in den Sichtlinien den Blick auf alle Anwesenden frei, sie benachteiligt oder priorisiert niemanden und dringt nicht in die Sphäre der Mitspielenden ein. Es ist die Formation, die auf der Bühne die maximale Höflichkeit ausdrückt und damit den geringsten Konfliktstoff birgt. Auf Proben, bei denen wenig von außen hereingegeben wird, finden sich die Spielenden nach einer Weile zuverlässig im Halbkreis wieder. Ganz offensichtlich ist dies das natürlichste und angenehmste Muster, in dem sich Menschen auf einer Bühne arrangieren. Gleichzeitig ist es auch das langweiligste Arrangement, das sich zwischen Körpern auf einer Bühne denken lässt. Seine Moral ist offenbar, wir wollen es unseren Mitspielenden möglichst angenehm und dem Publikum maximal einfach machen. Die Zwangsläufigkeit, mit der sich Halbkreise auf einer Bühne herausbilden, ist in ihrer Art logisch und nachvollziehbar. Aber es gibt auch sehr seltsame Muster, die sich auf der Bühne absehbar schnell einstellen, wenn keine Regie dagegenhält: Warum fangen Szenen in der Mitte der Bühne an? Warum machen wir regelmäßig eine Pause, bevor wir antworten? Warum wird jemand, dem wir auf der Bühne einen Stuhl zur Verfügung stellen, unfehlbar irgendwann gegen diesen treten? Warum gehen wir in einem Dialog nach ein paar Sätzen zwanghaft auf unsere Mitspielenden zu und fassen sie am Arm? Warum schreien wir, wenn wir angeschrien werden, zurück? Warum lachen wir nicht stattdessen? Oder tanzen? Warum wird in jedem Krimi Kaffee getrunken? Und warum endet er beinahe immer mit *Lassen Sie die Waffe fallen!?* Warum wählen wir auf einer Bühne intuitiv jenes Muster, das für den Betrachter am absehbarsten ist? Warum tun wir notorisch das, was unserer Faszination schadet? Warum verstoßen wir fortlaufend gegen die Gesetze der  $\nearrow$  LANGEWEILE?

Es gibt wiederkehrende Raum- und Zeitmuster, gestische, psychologische und Muster der Interpretation. Ihnen allen ist gemein, dass sie sich in einer Art *Mitte* wiederfinden. Die Mitte würde alles bezeichnen, was Extreme meidet, sich einrichtet in einer gewissen Bequemlichkeit, alles, was wenig Energie, Konzentration und Nachdenken verlangt. In der Mitte drückt sich das Naheliegende aus. Die Mitte bedeutet für den ↗PARAMETER der Haltung, dass ich einen einzigen emotionalen Ausdruck wiederhole, ohne ihn jemals zu brechen. Der Ton, den ich wähle, bleibt immer gleich. Theatersprache nennt eine solche Haltung *zuständliches Spiel*. In der ↗BEWEGUNG zeigt sich die Mitte an der Symmetrie des Körpers oder auch an dauerhaftem Herumstehen, Sitzen, Wandern, generell in einem körperlichen Ausdruck, der nahe am Privaten ist. Im ↗TEMPO ist die Mitte ein gemessenes Schreiten und Sprechen, im ↗RHYTHMUS das Heruntersprechen oder Zerdehnen von Texten oder die Gleichförmigkeit von Pausen. In der Improvisation bedeutet sie die Weigerung, sich von Mitspielenden zu einer Veränderung bewegen zu lassen, oder die Tendenz, Mitspielende zu spiegeln. Die Mitte ist das Feld, auf dem wir vor Risiken geschützt sind. Muster der Mitte zu wählen ist per se nichts Schlechtes. Sie können im Spiel Phasen der Entspannung und des Übergangs erzählen. Das Mittelfeld ist allerdings dann unbrauchbar, wenn es uns im Spiel einfach unterläuft oder sich daraus nichts Weiteres mehr entwickelt. Genau diese beiden Dinge geschehen auf Bühnen allerdings ständig.

Unsere Tendenz, schauspielerische Erfindungen in Gewohnheitsmuster der Mitte münden zu lassen, überträgt sich interessanterweise auch auf die Mitspielenden. Als Muster ist die Mitte hochansteckend. In einer Improvisationsübung – nennen wir sie *100 Türen* – werden Spielende dazu aufgefordert, in endloser Folge Varianten zu erfinden, wie man den Raum durchquert und woanders abgeht. In Spielweise, Thema und Wahl der Mittel sind ihnen keine Beschränkungen auferlegt, Ziel ist allein die Aufrechterhaltung der Aufmerksamkeit für die Dauer dieser kurzen Szene. Die Gruppe wagt sich anfangs nicht aus der Deckung und spielt die naheliegenden Szenen. Alle bedienen sich zunächst ähnlicher Mittel. In einer zweiten Phase reißt jemand etwas sehr Unkonventionelles an und die anderen beginnen nun ebenfalls, die Bandbreite ihrer