

Bettina Turi-Ostheim

Wirklichkeit im Spiel

Gedanken zu Ausbildung und Arbeit von SchauspielerInnen aus Gestalttheoretischer Perspektive¹

In meiner 25jährigen Tätigkeit als Schauspiellehrerin hat mir die Gestalttheorie immer wieder Anregung und vor allem Orientierung im vielschichtigen und komplexen Prozess der SchauspielerInnen-Ausbildung gegeben. Vor allem bietet der Kritische Realismus, die Erkenntnistheorie der Gestalttheorie, Grundlagen an, die im oft verwirrenden und unvorhersehbaren Verlauf, den die Entfaltung künstlerischer Begabungen meist nimmt, immer wieder Orientierung und neue Klarheit ermöglichen.

Im folgenden gehe ich auf einige Aspekte der schauspielerischen (Ausbildungs)-Arbeit ein, wobei ich die traditionelle Form des Spiels auf Basis der Identifizierung des Schauspielers² mit der Figur in den Mittelpunkt stelle. Postmoderne Spielweisen, die durch neue Theater- und Stückformen wie Performances, Textflächen etc. entstanden sind, stellen aus schauspielerischer Sicht durchaus spezielle Formen dar, die ihre Verwurzelung aber nach wie vor im Spiel aus der Identifikation heraus haben; sie werden hier nicht explizit behandelt. Ebenso werde ich den an sich grundlegend wichtigen Bereich von Atem-Stimme-Sprechen nicht einbeziehen.

Spiel – Handeln und Erleben im Hier und Jetzt

Auf der Bühne gilt das Prinzip des Hier-und-Jetzt, jede Aufführung, auch jede Probe, gibt es nur ein einziges Mal, sie ist mit dem Erlöschen der letzten Lichter für immer vorbei. Auch das Publikum, ohne darüber nachzudenken, geht im Moment der Aufführung trotz besseren Wissens davon aus, alles passiere zum ersten (und einzigen) Mal. Diese erste Illusion ist die Voraussetzung, dass die

¹ Überarbeitete Fassung eines Vortrags, gehalten im April 2013 auf der 18. Wissenschaftlichen Arbeitstagung der GTA in Karlsruhe. - Ich danke Gerhard Stemberger und Marianne Soff herzlich für Anregungen und kritische Bemerkungen, die zu vielen Verbesserungen geführt haben.

² Wenn möglich werden geschlechterneutrale Bezeichnungen verwendet. Zur Präzisierung von Zusammenhängen wird aber an einigen Stellen die Einzahl „Schauspieler“ in der männlichen Form verwendet, wobei „SchauspielerIn“ mit gemeint ist.

eigentliche Theater-Illusion, nämlich wir als Publikum würden Menschen sozusagen „beim Leben“ zusehen, entstehen kann. Das ist nur möglich, wenn die SpielerInnen im Hier und Jetzt der Szene jedes Mal tatsächlich untereinander ein Beziehungs- und Spannungsfeld aufbauen und so eine gemeinsame Erlebnis-Ebene erschaffen. Dazu müssen SchauspielerInnen von Anfang an eine grundlegende Voraussetzung verstehen und bewältigen lernen, nämlich: *Erleben ist immer ein prozesshaft ablaufendes Geschehen, das auf der Bühne durch konkrete Handlungen in Gang gebracht und durch weitere konkrete Handlungen in Gang gehalten* wird. Hier ist die handwerkliche Basis des Spiels benannt: Handlungen! Im Englischen wird diese grundlegende Notwendigkeit des aktiven Handelns der SpielerInnen durch die Bezeichnung „actor“ für den Schauspieler deutlich: Einer, der handelt, der etwas tut! Das umfasst nicht nur anschaulich äußere³, physische Handlungen oder Tätigkeiten wie z.B. einen Tisch decken oder einen Fechtkampf ausführen, sondern ebenso durchgehende anschaulich innere Handlungen, wie z.B. über etwas Nachdenken, etwas Planen, etwas Vergleichen, zu einem Entschluss Kommen etc., alles Aktivitäten, die die Ebene des gemeinsamen Lebens aufbauen und weiter entwickeln. Es ist wichtig zu erkennen, dass es auch bei einer anschaulich inneren Handlung immer um etwas Spezielles gehen muss, einen *konkreten* Plan, einen *konkreten* Vergleich, einen *konkreten* Entschluss usw.. Anschaulich rein äußere, physische Handlungen, die nicht durch spezielle anschaulich innere Handlungen getragen sind, erreichen weder Mitspieler noch Publikum.

Was so einfach klingt, ist es natürlich nicht: alle Handlungen, anschaulich äußere physische und anschaulich innere Handlungen, wirken auf die Handelnden zurück. Im Moment des Sich-Einlassens auf Situation und Handlungen der Figur werden in den SpielerInnen Gefühle hervorgerufen, die von leichten Stimmungen bis zu überflutend starken Emotionen reichen können und in das Spiel integriert werden müssen. Erst indem die SpielerInnen, stellvertretend für ihre Figuren und der Vorlage entsprechend, äußerlich und innerlich aktiv handeln, sich z.B. im Moment tatsächlich verachten oder anhimmeln, tatsächlich abwartend oder offensiv verhalten, erschaffen sie die Ebene gemeinsamen Lebens und Erlebens, die nicht statisch bleibt, sondern, wie jedes Erleben, ein prozesshaft ablaufendes Geschehen entlang der Zeitachse darstellt.

Wahrnehmung – Voraussetzung und Basis des Handelns

Der Begriff „Wahrnehmung“ hat im Deutschen oft eine passive Konnotation. „Ich nehme wahr“ bedeutet landläufig, dass ich etwas bemerke, etwas „für wahr nehme“, etwas als „(so) seiend“ akzeptiere und annehme. Vom wahrgenommenen Objekt geht aber sehr oft gleichzeitig ein Aufforderungscharakter an die wahrnehmende

³ Zu den unterschiedlichen Bedeutungen von „innen“ und „außen“ vgl. Bischof 1966.

Person aus, sich in irgendeiner Art zum Wahrgenommenen zu verhalten (wobei es im Prinzip gleichgültig ist, ob der Sachverhalt aus der Person selber, also dem phänomenalen Ich, oder von außerhalb der Person, also der phänomenalen Umwelt kommend in der Wahrnehmung erscheint). Für SchauspielerInnen ist es essentiell wichtig, Wahrnehmungen in diesem ihrem Potential als Auslöser einer Handlung zu begreifen und sie bevorzugt als solche „wahrzunehmen“. Die potentiell absichtslose Wahrnehmung muss zur durchgehenden, bewussten und gerichteten Aufmerksamkeit weiter entwickelt werden, gepaart mit der ständigen Bereitschaft, auf die Wahrnehmungsinhalte spontan zu antworten. Das behavioristische Schema Reiz-Reaktion greift hier zu kurz, da es darauf angelegt ist, einem bestimmten Reiz eine bestimmte Reaktion zuzuordnen. Im Leben insgesamt und in der zwischenmenschlichen Kommunikation sind die Möglichkeiten, auf Wahrnehmungen zu reagieren, extrem unterschiedlich und unendlich vielfältig. Die Arbeit des Schauspielers besteht daher auch darin, den Horizont der ihm persönlich stimmig möglichen Reaktionen auf Wahrnehmungen permanent zu erweitern und zu verfeinern. Wahrnehmung als Basis künstlerischer Arbeit⁴ wird als Prozess verstanden, der Erleben und Verhalten aktiv gestaltet und so als kontinuierlicher, aktivierender und basaler Vorgang schauspielerischer Arbeit zu begreifen ist. Für SchauspielerInnen sind Wahrnehmungen das Reservoir für Handlungsimpulse.

Besonders wichtig ist zu lernen, gegenüber den Handlungsimpulsen, die vom Objekt der Aufmerksamkeit ausgehen, offen und unvoreingenommen zu sein, also keine antwortenden Handlungen „vorbereitet“ zu haben, denn: SchauspielerInnen müssen innerhalb des gemeinsamen Handlungs- und Kommunikationsfeldes Bedingungen schaffen, die in der Interaktion einen möglichst hohen Grad an Spontanität zulassen. Hier finden wir ein Paradoxon: SchauspielerInnen müssen spontan reagieren, da sie als Figur nicht wissen, was im nächsten Moment geschehen wird; gleichzeitig gibt es die im Stück vorgegebenen Umstände mit dem vorgegebenen Weg der Figur, den die SchauspielerInnen sehr wohl kennen. Das Paradox ist handelnd im Spiel auflösbar: indem ein Schauspieler-als-Figur die Aufmerksamkeit gezielt nur auf das richtet, was der Figur in jeweils dem speziellen Moment zugänglich ist, kann alles nicht zur Figur gehörende Wissen ausgeblendet werden, es rückt, gestaltpsychologisch gesprochen, in den Hintergrund (siehe unten). Um das zu erreichen, müssen SchauspielerInnen zunächst trainieren, „nur“ auf den aus dem momentanen Hier-und-Jetzt kommenden speziellen Impuls zu reagieren. Die antwortenden Handlungen, aus dem Hier-und-Jetzt aktiviert, sind die Impulsgeber zuerst für die anderen Schauspieler-als-Figuren, sie wirken aber ebenso auf die Handelnden selbst zurück.

⁴ Analoges beschreibt Kobbert (2008) in Bezug auf den Wahrnehmungsprozess bildender Künstler, siehe insbesondere 234ff.

Diese spontanen, antwortenden Handlungen stellen oft eine große Hürde dar. Wir sind durch Erziehung und gesellschaftliche Normen, besonders in Kommunikationssituationen, nicht daran gewöhnt, Handlungen – sowohl anschaulich innere als auch anschaulich äußere -, die sehr oft auch Gefühle und Wertungen ausdrücken, impulsiv einfach zu vollziehen. Eine der schwierigsten Aufgaben für SchauspielstudentInnen ist, zu begreifen, dass es zunächst „genügt“, wenn sie in frei schwebender Aufmerksamkeit auf der Bühne sind, und ohne Zensur spontan auf das reagieren, was zu ihnen kommt.

Verkörperung

Schauspiel realisiert sich in der leiblichen Präsenz der Figur auf der Bühne. SchauspielerInnen stellen ihren Körper der zu spielenden Figur zur Verfügung und müssen daher auf ihren Körper als „das Emotions- und Wahrnehmungsorgan“ fokussieren! Woran merken wir – neben unseren Phantasien -, dass wir verliebt sind? An den „Schmetterlingen im Bauch“, einem Ziehen im Leib, einem erhöhten Energiepegel; oder: woran merke ich, dass ich ungeduldig bin? Vielleicht an den zusammengebissenen Zähnen, einer nervösen Unruhe in meinem Körper, betontem Ein- und Ausatmen, Kribbeln in den Extremitäten. Das Denken kann die körperlichen Symptome benennen, auch einordnen, den Bezug zu den Auslösern des emotionalen Zustands bewusst machen, aber: wenn ich z.B. verliebt bin, spüre ich das nicht in meinem physiologischen Gehirn, sondern in meinem erlebten Körper.

„Verkörperung“ als zentrales Geschehen des Schau-Spielens geht damit über bloßes So-tun-als-ob hinaus. Es bedeutet das „In-sich-hineinnehmen“ einer phantasierten Person in den eigenen Körper und Geist, und als solche handelnd (to act) dieser Person Leben zu geben. Verkörperung ist dann gelungen, wenn Emotion, Denken, körperlicher Ausdruck und körperliches Handeln organisch synchronisiert ein prozesshaftes Geschehen verwirklichen.

Die Wirklichkeit im 3. Sinn nach Metzger

Wolfgang Metzger beschreibt auf der erkenntnistheoretischen Grundlage des Kritischen Realismus verschiedene Wirklichkeits-Ebenen. Innerhalb des Bereichs der anschaulichen oder erlebten Welt (Wirklichkeit im 2. Sinn - im Gegensatz zur physikalischen Welt, der Wirklichkeit im 1. Sinn) differenziert er zwischen „Angetroffenem im Gegensatz zu bloß Vergegenwärtigtem“.

„Innerhalb des Erlebbaren, d.h. innerhalb der Wirklichkeit im 2. Sinn, wird unterschieden zwischen den Dingen, Wesen, Ereignissen, Taten *selbst* und deren Vergegenwärtigungen, also zwischen von uns Angetroffenem, Vorgefundenem, leibhaftig uns Begegnendem (oder leibhaft von uns Gewirktem), *uns selbst* also in diesem Sinn *Gleichrangigem* einerseits – und von uns bloß Gedachtem, Vorgestelltem, Vermutetem, Geahntem, Erinnerungtem, Erwartetem, begrifflich

Gewusstem, Geplantem, Beabsichtigtem andererseits (Wirkliches und Nichtwirkliches im 3. Sinn)⁴ (Metzger 2001, 18).

SchauspielerInnen bewegen sich vor allem in Probenphasen immer parallel in diesen beiden genannten Wirklichkeiten. Sie arbeiten daran, Vergegenwärtigtes in unmittelbar Angetroffenes zu verwandeln, eine Idee, eine Vorstellung, eine Phantasie in der und durch die Leibhaftigkeit (mit)erlebbar und schaubar zu machen. Diese Verkörperung muss *immer neu* realisiert werden, auf Basis eines unausgesprochenen Pakts zwischen Publikum und Spieler: Durch den Akt des Zusehens einerseits und des leibhaftigen Schau-Spielens andererseits entsteht eine gemeinsame Ebene des Unmittelbar Angetroffenen, in der die SchauspielerInnen mit ihrem Körper einstehen für die Wahrhaftigkeit des Moments, und der Zuschauer durch sein Interesse den Moment des unmittelbar Angetroffen-Seins mit den SpielerInnen teilt.

Unmittelbar Angetroffen-Sein ist immer eingebettet in einen zeitlichen Ablauf. Auch wenn ein Moment als besonders wahrgenommen wird, etwas „unmittelbar trifft“, bleibt es doch Teil des Prozesses, der weitergeht. Diese Prozesse sind wesentlich nicht fixierbar, sie entfalten sich in Zeit und Raum, und sind mit dem Ablauf der von ihnen beanspruchten Zeit für immer vergangen. Trotzdem dürfen sie für SchauspielerInnen keine einmaligen Erlebnisse bleiben, sondern müssen in irgendeiner Art in den SpielerInnen gespeichert werden können. Dazu verhilft den SpielerInnen neben ihrem „emotionalen Körpergedächtnis“ unter anderem die (physische) Handlung, die wiederholbar ist. Handelnd involvieren die SpielerInnen ihren Körper in das Beziehungsgeflecht mit den anderen SpielerInnen und halten den Erlebnisprozess in Gang. Hier ist anzumerken, dass verbales Kommunizieren nur eine unter sehr vielen weiteren Möglichkeiten des Handelns ist - ein Bonmot besagt zu Recht, dass das ganze SchauSPIELEN und nicht SchauSPRECHEN heißt!

Der Probenprozess

Es gibt keine allgemein gültige „Anweisung“, wie der Prozess der Verwandlung des „Nichtwirklichen“ in „Wirkliches“ vor sich geht, jeder Spieler muss den eigenen, individuellen Arbeitsweg immer wieder neu erfinden. Seit Ende des 19. Jahrhunderts wurden die für das heutige Theater relevanten Methoden praktisch-experimentell von Theaterleuten entwickelt und werden seither ständig erweitert und Neues erforscht. Als Erster hat Konstantin Stanislawski (1863-1938)⁵ systematisch eine Methode mit dem Ziel eines glaubwürdigen Spiels

⁵ Konstantin Sergejewitsch Stanislawski, (*Moskau 1863, † Moskau 1938), russischer Schauspieler, Regisseur und Schauspiellehrer, führte erstmals lange Probenzeiten ein, um den SchauspielerInnen eine fundierte Entwicklung der Rollen zu ermöglichen. Er arbeitete sein ganzes Leben daran, ein „System“ für die schauspielerische Arbeit zu entwickeln, wobei im Mittelpunkt die „Einfühlung“ in die Rolle steht, sich sein Ansatz im Lauf der Jahre aber

auf Grundlage der Identifikation des Spielers mit der Figur entwickelt, die bis heute Ausgangspunkt aller weiteren Entwicklungen dieses Ansatzes ist. In Grundzügen verläuft der Prozess dieser, „der psychologische Weg“⁶ genannten, Arbeitsmethoden in Phasen, die, einander durchdringend und beeinflussend, parallel ablaufen.

Die Arbeit beginnt auf der Nicht-Wirklichkeitsebene des Vergegenwärtigten (Gewusstes, Gedachtes, Phantasiertes) und besteht im Sammeln von möglichst viel Material über die Figur. In einem weiteren Schritt sucht der Spieler – weiter auf der Nicht-Wirklichkeitsebene des Vergegenwärtigten – in sich selbst nach *verwandten Gefühlen und Erlebnissen*, die es ihm ermöglichen, sich in die Figur einzufühlen. In dieser Phase ergeben sich oft schon Zugänge zur Figur, die im darauffolgenden Schritt, dem ersten Versuch der Verkörperung auf der Probe mit den Partnern, vertieft oder verworfen werden. Bieten sich keine spontanen Zugänge an, nähert der Spieler Schritt für Schritt die Umstände seiner Figur an spezielle konkrete Umstände an, zu denen *er selbst* in Beziehung steht, das heisst, er findet entweder im Reservoir der eigenen Erfahrungen oder er *erfindet* aus der Phantasie eine Art „Parallel-Situation“, die für *ihn selbst* einen analogen emotionalen Gehalt hat wie die Situation im Stück für seine Figur. Eine hilfreiche Formulierung ist dabei „Als-ob“: eine spezielle Situation einer Figur ist in ihrem emotionalen Gehalt so, „als-ob“ der Spieler privat in dieser oder jener emotionalen Situation wäre. Parallel dazu entstehen in diesem Prozess vielfältige Bilder in der Phantasie des Spielers, die ebenfalls als Arbeitsmaterial genützt werden. Obwohl in dieser Phase das phänomenale Ich des Spielers schon stark involviert ist und auch intensive Gefühle ausgelöst werden können, bleibt alles, was nicht auf der Bühne probeweise „verkörpert“ wird, doch noch auf der Ebene des Nichtwirklichen im Metzgerschen Sinn, bei „Gedachtem, Vorgestelltem, Geahntem, Erinnerungem....“.

Der entscheidende Schritt in die Verkörperung beginnt mit den Proben, jetzt treffen Fragmente der Figur aus der Wirklichkeits-Ebene des Vergegenwärtigten (Gewusstes, Gedachtes, Phantasiertes) auf Erlebtes der Wirklichkeits-Ebene des unmittelbar Angetroffenen der Probensituation. Der Schauspieler nähert sich mit seinem gesamten gesammelten Material – gewonnen Erkenntnissen, persönlichen Anknüpfungspunkten, persönlichen „Parallel-Situationen“, Phantasie-Puzzles – der Figur auf der Probe körperlich, indem er sich auch physisch in die Situation der Figur begibt. Diese erste Probenphase ist oft sehr

auch veränderte. Aus seinen durchwegs zu Lebzeiten nicht veröffentlichten Schriften wurden die Hauptwerke „Die Arbeit des Schauspielers an sich selbst“ (2 Bd) sowie „Die Arbeit des Schauspielers an der Rolle“ (1 Bd) nach seinem Tod zusammengestellt. Auf Stanislawskis Arbeit beruhen viele spätere Ansätze wie z.B. von Lee Strasberg (method acting), Stella Adler, Sanford Meisner u.v.a.

⁶ „Psychologischer Weg“ oder „Von Innen nach Außen“ ist als allgemein gebräuchlicher Terminus Technicus zur Einordnung unterschiedlichster schauspielerischer Herangehensweisen in zwei verschiedene Ansätze zu verstehen und steht im Gegensatz zum „Körperorientierten Ansatz“ oder „Von Außen nach Innen“. Dem Wortsinn nach müssen beide Wege als psychologische Wege bezeichnet werden.

irritierend, da noch überhaupt nichts als sicher zur Figur gehörend erlebt wird. Kennzeichen jeder Bühnensituation ist ihre Konkretheit! Eine Szene findet z.B. nie einfach „in einem Zimmer“ statt, es ist *immer* ein *spezielles* Zimmer – z.B. mein altes Kinderzimmer; oder: mein Wohnzimmer, für dessen Ärmlichkeit ich mich insgeheim schäme; oder: das Wartezimmer meines Scheidungsanwalts etc... In dieser – auch emotionalen - Konkretheit macht der Schauspieler aus seinem erarbeiteten Puzzle heraus und indem er nun auch physisch in die Situation der Figur eintritt, probeweise „Angebote“ an die Partnerfiguren, indem er körperlich in der konkreten Situation der Figur psychologisch stimmig handelt. Gleichzeitig ist der Schauspieler den Angeboten der Partner-Figuren ausgesetzt, denen gegenüber er offen bleiben muss, auch wenn unerwartete irritierende Angebote von den Partner-Figuren kommen. Das körperliche Handeln in der Figuren-Situation mit den konkreten Partnern löst im Schauspieler Gefühle aus, die er als zur Figur gehörend einordnen kann, die er quasi „stellvertretend“ erlebt und als Impulse für das weitere konkrete Handeln annimmt.

Hier ist ein Aspekt zu nennen, der für SchauspielerInnen besonders wichtig ist, nämlich die Fähigkeit, immer wieder zwischen „privat“ und „persönlich“ unterscheiden zu können. SchauspielerInnen müssen sich sozusagen „mit Haut und Haaren“ ihrer Figur zur Verfügung stellen, den Körper mit allen seinen Empfindungs- und Ausdrucksmöglichkeiten, den Geist mit allen Phantasien und aller Kreativität. Im Ausagieren dieses *persönlichen* Potenzials handeln SchauspielerInnen *stellvertretend* für ihre Figuren. Aber sie empfinden und handeln – und das heißt auch: entscheiden – dabei wie ihre *Figuren*, nicht wie sie selbst als *private Person* in den entsprechenden Situationen empfinden, reagieren, handeln und entscheiden würden. Als Beispiel nehme ich die Figur John aus „Bash“ von Neil LaBute: ein junges attraktives Paar sitzt in Abendgarderobe auf der Bühne, bereit zum Verlobungsphoto, und beide erzählen unabhängig voneinander dem Publikum jeweils „ihre“ Geschichte eines Ausflugs mit einer Gruppe von Freunden nach New York – sie alle sind Mormonen -, bei dem die beiden sich zur Heirat entschlossen haben. Johns Geschichte beinhaltet einen eher zufälligen, im Moment aber planend in Kauf genommenen Mord an einem Homosexuellen im nächtlichen Central Park, den die jungen Männer der Gruppe gemeinsam begangen haben, als sie eigentlich auf dem Weg zum Hotel nur den Park durchqueren wollten. Der Schauspieler muss weder die latente Homophobie der Figur John teilen, noch selber je in autoritäre Strukturen verstrickt gewesen oder affektiv gewalttätig geworden sein. Aber er muss bereit und fähig sein, zunächst in seiner Phantasie und dann auch in der Verkörperung einen Prozess zu durchlaufen, in dem er *selber* sich an vielen Stationen des Ablaufs anders entschieden hätte als seine Figur, und er muss für sich einen persönlichen Zugang finden, der es ihm erlaubt, sich selbst das Handeln der Figur zuzutrauen und es im Spiel auch zu vollziehen.

Im Laufe der vielen Wiederholungen im Rahmen der Proben kommt ein Prozess in Gang, in dem im Hier-und-Jetzt das Beziehungsgeflecht zwischen den Schauspielern-als-Figuren in immer neuen Varianten entsteht und schlussendlich in seinem Verlauf festgelegt wird.

Realität des Spiels – ein zweites phänomenales Ich in einem zweiten phänomenalen Gesamtfeld

Im Lauf der Probenarbeit sollte der Schauspieler seine Figur und ihren Weg durch das Stück so weit verinnerlicht haben, dass die Frage, wer es denn nun sei, der handelnd, reagierend, in Beziehungen stehend einen konkreten Abschnitt durchlebt, sich nicht mehr stellt, da im Moment des Tuns das Figuren-Ich und das Spieler-Ich miteinander verschmelzen. Es dominiert das Hier-und-Jetzt der Szene, in dem die Spieler tatsächlich zueinander in Beziehung treten und handelnd die gemeinsame Erlebnis-Ebene aufbauen, die für sie selbst und für die Zuschauer die Welt des Bühnengeschehens konstituiert. In dieser Welt, die sich autonom von der „normalen“ Welt abhebt, bewegt sich jeder Spieler als ein Figuren-Ich, das – gestaltpsychologisch ausgedrückt (Rausch 1982, Stemberger 2009) - als zweites phänomenales Ich (Ich₂) in einem zweiten phänomenalen Gesamtfeld (Gf₂) bezeichnet werden kann.

Die Herausbildung eines zweiten oder sogar mehrerer Gesamtfelder ist ein Geschehen, das sehr oft auch spontan auftritt: man liest z.B. einen Roman und „versinkt“ in die geschilderte Welt, wird auch temporär zu einer Figur in der Welt dieses Romans, während die umgebende „reale“ Welt und die eigene „reale“ Existenz so sehr in den Hintergrund rücken, dass sie aktuell kaum mehr wahrgenommen werden (zum Konzept des Mehr-Felder-Ansatzes siehe Stemberger 2009). Allerdings:

„Haben sich aber erst einmal zwei Gesamtfelder herausgebildet, so sind diese Gesamtfelder miteinander verschränkt und stehen in der Regel in einem Figur-Grund-Verhältnis zueinander.... Je nach Aufmerksamkeitssschwerpunkt wird entweder das erstere oder das zweite Gesamtfeld *thematisch* bzw. *dominant* sein (zur Figur werden), das andere *thematisch untergeordnet* (den Grund bilden)“ (Stemberger 2009, 15).

Letztendlich ist es das Ziel einer Theateraufführung, *im Zuschauer* die Herausbildung eines zweiten Gesamtfeldes zu evozieren. Er soll vergessen, dass er in Reihe X des Theaters Y sitzt, und stattdessen in die Welt des Stücks eintauchen, Teil davon werden. Der Weg dorthin führt über seine Erwartungshaltung (als Teil der Zuschauergruppe) und vor allem über sein Einlassen auf das Geschehen auf der Bühne, physikalisch unterstützt durch das Abdunkeln des Theaterraums und die Hervorhebung der Bühne, das Hintanhalten akustischer Reize aus dem Zuschauerraum und dergleichen mehr. Dies alles würde aber noch nicht viel bewirken, wenn das Geschehen auf der Bühne sich nicht ausreichend

überzeugend und stimmig, also prägnant, von der Welt des Zuschauerraumes und dem sonstigen Leben des Zuschauers abheben würde. Vor allem muss weitestgehend vergessen werden können, dass man es mit SchauspielerInnen auf einer Bühne zu tun hat.

Im traditionellen Schauspieler-Sprechtheater führt der Weg zur Schaffung einer solchen eigenen prägnanten Welt mit eigenen prägnanten Charakteren auf der Bühne in der Regel über einen Vorgang bei den beteiligten SchauspielerInnen, die man als den planvollen Aufbau jeweils zweiter Gesamtfelder in jedem einzelnen Spieler/jeder einzelnen Spielerin auf der Bühne beschreiben kann. Dabei ist jeweils für den Spieler das Figuren-Ich/ Ich_2 der Drehpunkt, durch den das 2. Gesamtfeld entsteht und „betreten“ werden kann. Die Besonderheit dieses Ich_2 /Figuren-Ich, die diesen immer bewusst zu vollziehenden Übertritt erst ermöglicht, ist, dass beim Spielen auch Ich_2 *im Körper verankert* ist, (im Gegensatz zu einer Lese-Situation, bei der Ich_1 auf der Couch liegt, während Ich_2 sich, oftmals in Identifizierung mit dem Protagonisten, in der Welt des Romans aufhält). Die planvoll gelenkte Verlagerung des Aufmerksamkeitssschwerpunktes sowohl auf die Wahrnehmung des eigenen Körpers als auch auf das Gesamtfeld des Figuren-Ich/ Ich_2 ermöglicht es dem Spieler, Ich_1 und dessen Umwelt in den Hintergrund treten zu lassen und Figuren-Ich/ Ich_2 mit dessen Umwelt so intensiv in den Vordergrund zu holen, dass auch körperliche Handlungen und körperliche Kommunikation mit Partner-Figuren als Ich_2 möglich werden. Gelingt der Übertritt in das Figuren-Ich/ Ich_2 , dann verlässt der Spieler die Ebene des So-tun-als-ob, mit Metzger gesprochen: des Nichtwirklichen im 3. Sinn (Gedachtes, Vorgestelltes, Beabsichtigtes...), und gelangt zum unmittelbar Angetroffenen innerhalb des zweiten Gesamtfeldes Gf_2 , also zum Wirklichen im 3. Sinn nach Metzger.

An dieser Stelle ist es wichtig darauf hinzuweisen, dass beide Gesamtfelder *immer* in Wechselwirkung miteinander stehen und *niemals* absolut voneinander getrennt sind – alle Spieler wissen sehr wohl, dass sie sich auf der Bühne befinden, auch wenn dieses Wissen zum primären Gesamtfeld Gf_1 gehört, das zum Grund wird, vor dem sich Gf_2 und Figuren-Ich/ Ich_2 abheben. Sehr wohl aber können Geschehnisse aus Gf_2 auch in Gf_1 hineinwirken: es ist nicht ungewöhnlich, dass Spieler, die sich als Figuren in Gf_2 seelische Verletzungen (Demütigung, Erniedrigung, Verrat etc.) zufügen (müssen), nach Ende des Stückes, wieder in Gf_1 , einander durch Gesten oder kleine Rituale zu verstehen geben, dass die in Gf_2 ausgelösten und erlebten Emotionen in Gf_1 keine Gültigkeit haben. Der umgekehrte Weg einer Wechselwirkung, nämlich von Gf_1 auf Gf_2 , wird schon dadurch evident, dass sich ein zweites Gesamtfeld immer nur aus einem schon vorhandenen, anschaulich gegebenen Gesamtfeld herausbilden kann.

Aber nicht nur das Figuren-Ich/ Ich_2 , sondern auch Gf_2 (Welt des Stückes in

der Wahrnehmung von Ich₂) weist spezifische Kennzeichen auf, die seine gezielt evozierte Herausbildung unterstützen, nämlich seine klaren Begrenzungen, die entweder vom strukturellen Rahmen vorgegeben oder von den Spielern bewusst gesetzt werden.

Räumliche Begrenzung: Das Gf₂ mit dem in ihm enthaltenen Ich₂ hat seine physikalische Verankerung und seine physikalischen Begrenzungen im Bühnenraum. Ein Spieler, der hinter einer Türe, für das Publikum unsichtbar, auf sein Stichwort wartet, nimmt die Welt hinter den Kulissen, also Wahrnehmungsgegenstände, die eindeutig zu Gf₁ gehören, auch als solche wahr (und nicht etwa als Gegenstände, die zu Gf₂ gehören), obwohl er in seiner Konzentration schon zu Gf₂ tendiert.⁷ Die Rückkehr in die Welt hinter den Kulissen erleichtert wegen ihrer konkreten physikalischen Beschaffenheit und Begrenzungen auch die Rückkehr aus Gf₂ in Gf₁.

Zeitliche Begrenzung: Analog zur physikalisch-räumlichen Begrenzung bildet der – aus Sicht von sowohl Gf₁ als auch Gf₂ willkürlich festgelegte - Zeitpunkt von Auftritt bzw. Abgang eine physikalisch verortete Grenze zwischen Ich₁ und Ich₂ sowie von Gf₁ und Gf₂. Besonders beim Abgang von der Bühne kann sich der Übergang zurück zu Gf₁/ Ich₁ psychologisch zeitlich verzögert vollziehen, wenn der Schauspieler z.B. nach einer emotionalen Sequenz Zeit braucht, um aus Gf₂/ Ich₂ „auszusteigen“.

Inner-psychische Begrenzung: Ich₂ ist als Ergebnis eines Probenprozesses für Ich₁ ein bekanntes, in seinen Grenzen überschaubares, aus eigenen Kräften gestaltetes und gestaltbares Feldgeschehen, das an jedem Abend, einem bestimmten Plan folgend, neu ins Leben gerufen wird. Mit anderen Worten: der Weg der Figur ist festgelegt und bildet einen Rahmen, innerhalb dessen der Schauspieler sich frei bewegen können sollte, auf die Begrenzung aber, die dieser Rahmen gleichzeitig bietet, kann der Spieler sich verlassen. So wird z.B. in einer Aufführung von Shakespeares „Romeo und Julia“ Julia niemals die Liebesschwüre Romeos brüsk zurückweisen und damit Romeo (=Ich₂ des Romeo-Darstellers) mit einem vollkommen unbekanntem Gf₂ konfrontieren. Diese innerpsychischen Begrenzungen und deren Schutz sind enorm wichtig, um es den Spielern zu ermöglichen, tatsächlich in ein Ich₂ in einem Gf₂ einzutauchen.

⁷ Dabei kann es sich um eine Übergangssituation im Sinne von Kurt Lewins „überschneidenden Situationen“ handeln – der Schauspieler kontrolliert noch einmal den Sitz seines Kostüms (Situation 1), während er in Erwartung seines Stichworts das Geschehen auf der Bühne verfolgt (Situation 2). Solche überschneidende Situationen sind oft eine Vorstufe zur Herausbildung eines Gf₂ mit dem zugehörigen Ich₂ (siehe dazu Näheres bei Stemberger 2014).

Zusammenfassung

Im Fokus der Betrachtung stehen drei wesentliche Aspekte des schauspielerischen Prozesses: Wahrnehmung, Verkörperung und Herausbildung eines zweiten phänomenalen Ichs in einem zweiten Gesamtfeld.

Wahrnehmung wird in Übereinstimmung mit der Gestaltpsychologie als Prozess gesehen, der Erleben und Verhalten aktiv gestaltet und als kontinuierlicher, aktivierender und basaler Vorgang schauspielerischer Arbeit zu sehen ist. Verkörperung beschreibt die zentrale Aufgabe des Schauspielers, durch aktives Handeln – im Englischen präzise ausgedrückt: to act – und in kontinuierlicher Kommunikation mit den Partner-Figuren spezielle Aspekte einer vorgestellten Person in den eigenen Körper und Geist zu übernehmen, und eine Entwicklung vom „als-ob“ zum tatsächlichen unmittelbar Angetroffensein im Spiel zu erreichen. In diesem Prozess entwickelt sich im Schauspieler ein zweites Ich, das „Figuren-Ich“, in einem zweiten phänomenalen Gesamtfeld.

Schlüsselwörter: Schauspiel, Wahrnehmung, Verkörperung, Mehr-Felder-Ansatz, Figuren-Ich.

Reality in Play. Ideas Concerning Training and Work of Actors/Actresses from a Gestalt Theoretical Point of View.

Summary

This reflection focuses on three basic aspects of the acting process: perception, embodiment/ personification, and the forming of a second phenomenal Ego within a second phenomenal field.

In accordance with Gestalt psychology, perception is defined as a process which actively creates experience and behaviour and is to be seen as a continuous, basic and invoking act within an actor's work. Embodiment describes the central challenge of acting, that is to transfer through active acting and in continuous communication with the partner-roles specific aspects of an envisioned person into oneself's' body and soul and to reach a development from "as-if" to actually being involved in playing. During this process there arises in the actor a second phenomenal Ego, the "role-Ego" within a second phenomenal field.

Keywords: Acting, perception, embodiment/personification, multiple field approach, role-Ego.

Literatur

- Bischof, N. (1966): Erkenntnistheoretische Grundlagenprobleme der Wahrnehmungspsychologie. In: Metzger, W. und Erke, H. (Hrsg.): *Handbuch der Psychologie*. In 12 Bänden. Bd. 1. Göttingen: Verlag für Psychologie. S. 27-78
- Blumenschein, R. (2007): *Der Zugang des Schauspielers zu seiner Rolle nach Michail A. Cechov im Vergleich zu Konstantin S. Stanislawski*. Unveröffentlichte Diplomarbeit. Wien, Konservatorium.
- Kobbert, M.J. (2008): Wahrnehmen ist die halbe Kunst. Chaos und Selbstorganisation in der Dynamik künstlerischer Entwicklungen, in Metz-Göckel (Hrsg): *Gestalttheorie aktuell. Handbuch zur Gestalttheorie*, Bd 1. Wien: Krammer Verlag, 233-259.
- LaBute, Neil (2002): *bash – stücke der letzten Tage*. Dt. von Frank Heibert. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Theaterverlag.
- Meisner, S. & Longwell, D. (1987): *Sanford Meisner - On Acting*. New York: Random House.

- Metzger, W. (2001⁶): *Psychologie. Die Entwicklung ihrer Grundannahmen seit der Einführung des Experiments*. Wien: Krammer Verlag.
- Rausch, E. (1982): *Bild und Wahrnehmung – Psychologische Studien ausgehend von Graphiken Volker Bußmanns*. Frankfurt: Waldemar Kramer.
- Silverberg, L. (1994): *The Sanford Meisner Approach. An Actor's Workbook*. Lyme, N.H.: Smith and Kraus.
- Stanislawski, K. (1983): *Die Arbeit des Schauspielers an sich selbst*. 2 Bd. Berlin (Ost): Henschelverlag Kunst und Gesellschaft.
- Stanislawski, K. (1983): *Die Arbeit des Schauspielers an der Rolle*. Berlin (Ost): Henschelverlag Kunst und Gesellschaft.
- Stemberger, G. (2009): Feldprozesse in der Psychotherapie. *Phänomenal I*(1), 12-19.
- Stemberger, G. (2014): Gestalttheoretische Aspekte der „Arbeit mit dem leeren Stuhl“. *Phänomenal – Zeitschrift für Gestalttheoretische Psychotherapie* 6(1), im Druck.
- Tschechow, M. (1979): *Werkeheimnisse der Schauspielkunst*. Zürich: Werner Classen Verlag.

Bettina Turi-Ostheim, geb. 1955, 1987 Dr. phil. Theaterwissenschaft/ Germanistik (Wien), Regieassistentin, Regisseurin und Dramaturgin, seit 1990 in der Schauspielerausbildung tätig, seit 2009 Stellvertretende Studiengangsleiterin Schauspiel an der Konservatorium Wien Privatuniversität. Teilausbildung (nicht abgeschlossen) in Gestalttheoretischer Psychotherapie.

Adresse: 2102 Kleinengersdorf, Kreuzgasse 22, Austria.

E-mail: bettina_ostheim_dr@gmx.at