

0°c

eine theaterabkühlung.

1. bis 4. märz 2006,
neue mrs studiobühne, wien.

spiel:

claudius körper,
bettina schwarz
monika wiedemer.

bau:

gabriela neubauer,
amélie tambour,
arne vogelgesang.

Theorieskizze

Das Modell $0^{\circ}C$ baut sich über der Zeitarchitektur der gleichnamigen CD-Veröffentlichung des japanischen elektronischen Komponisten Ryoji Ikeda auf. Die Arbeit entsteht an der Aufgabe, ein instrumentales Musikstück in theatrale Aktion zu übersetzen – das heißt, nicht eine Illustrierung oder Beigebung *zur* Musik soll produziert, sondern eine Transformation vorgenommen werden.

Die Erfahrung der Unmöglichkeit einer solchen Übersetzungsarbeit gibt den Fokus für den zentralen Konflikt zwischen technologischen Räumen und menschlichen Körpern. In der Musik ist dieser Konflikt ein rhythmischer, er trägt sich aus zwischen der musikalischen Architektur und dem Hörer. Die Fortsetzung des präsenten Tons im Körper des Hörenden ist hier eine mögliche Grundierung für die Invasion eines als „natürlich“ imaginierten Innenraums durch externe Technologien. Diese Scheidung Innen/Außen fächert sich im Theaterbereich auf in die Problematik gegenwärtiger technokratischer Lebenswelt und interner Anforderung an eine Technik der künstlerischen Bearbeitung (vulgo: dem Handwerk, bei dem noch „alles in Ordnung“ sei). Dergestalt gesehen, gibt sich das Musikstück als Werkzeug zur Analyse der Formen von Schauspieltechnik und medialer Technologien, deren Logik sich in die Denkbare von Darstellungsweisen ebenso einschreibt wie in die Wahrnehmungen der ihr ausgesetzten Subjekte. Die Übersetzung geschieht in ein Modell, das Theater-, Ausbildungs- und technisierter Lebensraum sein kann.

$0^{\circ}C$ besteht aus zwei Teilen: Der erste Teil *C* dekliniert musikalische Techniken und Tondekonstruktionen durch, während sich der zweite, 0° - aufbauend auf Motiven von *C* -, der Feststellung eines hörbaren Nullpunkts widmet. Eine Übersetzung des Stücks (die Arbeit am musikalischen Text), muß von den Operationen ausgehen, die in *C* zur Anwendung kommen. Die Zerlegung, Filterung, Faltung, Spiegelung eines „klassischen“ szenischen Materials bettet sich dabei ein in den Kontext der Entstehung dieses Materials. So kommt die pädagogische Technologie einer Lehranstalt für Schauspiel durch die Untersuchung theatraler Mittel, also zu vermittelnder Techniken, in den Blick: Ein negativ konnotierter Begriff technischer oder technologischer *Umwelt* kontrastiert mit dem positiven Technikbegriff einer vermeintlich am „menschlichen Maß“ orientierten *Kunst*. Der Theaterraum, der immer schon beides ist, muß also zuerst in seinen technischen Funktionen sichtbar werden. Die Suche nach einem Nullpunkt der Darstellung dehnt sich auf den gesamten Raum des theatralen Verhältnisses aus – findet er sich beim Zuschauer, beim Spieler, zwischen den Parteien oder abseits von all dem?

Am Anfang der Arbeit an den $0^{\circ}C$ steht die Bemächtigung der Klangarchitektur als Werkzeug, mit dem die eigene Situation analysiert werden könnte. Die umfasst vor allem das Ausbildungsverhältnis, in das sich die Mitwirkenden begeben haben, das auf sie wirkt und das sie wirksam zu machen suchen. Welche Techniken werden vermittelt? Welches Bild von schauspielerischer Technik wird implizit wie explizit erzeugt? Am Material überprüft – wie weit hat sich die eigene Technik verändert in den vergangenen 3, 4 Jahren? Welches Theaterbild vermittelt ein bestimmtes Ausbildungsprogramm (wenn es denn überhaupt eines vermittelt)?

Auf der anderen Seite wird das originale szenische Material aufgrund seines „klassischen“, jedenfalls historischen Charakters selbst zur Analogie eines als kohärent phantasierten Subjekts, das seine vermeintlich ursprüngliche, „natürliche“ Beschaffenheit in einem Raum zerfallen sieht, der Aufgaben stellt oder Anforderungen erhebt, die seinem „Wesen“ nicht entsprechen. Daß diese empfundene Ursprünglichkeit selbst Fiktion ist, liegt auf der Hand: auch das sich in Transformation befindliche Material war nur Theater...

Die Räumlichkeit des Modellcharakters bringt die Tendenz mit sich, den abgegrenzten Theaterraum zu verlassen oder auszuweiten (er ist ja nicht zu verlassen und ist doch gleichzeitig immer schon woanders, er schließt sich um den Ort der Repräsentation, den Ich als Nullmenge mit sich herumträgt) und zu prüfen, welche Verhaltensweisen in einer technisch rhythmisierten Umwelt symptomatisch, welche wünschenswert, welche unmöglich sind; wie sich aus einem diagnostischen Material eine Organisation von Handlungsformen entwickeln könnte. In der begrenzten Arbeitszeit kann diese Frage nur weitergegeben werden an die Akteure und das Publikum einerseits, an die nächste Arbeit andererseits.

Praxiskizze

Der angelegte Konflikt Raum-Körper (eher als der klassische Konflikt zwischen Subjekten) erzeugt zwei Erzählebenen. Um den Bühnenraum als technologischen Raum freizulegen (und damit metaphorisch zu öffnen), muß eine gezielt eingreifende Gestaltungsweise gefunden werden. In der Neuen Studiobühne verbindet ein metrischer Teilraum aus gespannten Seilen den Boden über den Hubpodien (und damit auch die Unterbühne) mit der Technikebene, wo sich die Punktzüge befinden, verknüpft damit die beiden der Bühnenarchitektur wesentlich eignenden Mechaniken. So entsteht im Zentrum des Gebäudes eine (durch die Techniken, zwischen denen sie sich spannt, zerfällbare) Bühne, auf der sich die schauspielerische Arbeit vollzieht – immer unter Beobachtung der technischen Maschine, zu der wesentlich auch Licht und Ton gehören. Für das Publikum bedeutet das eine Auflösung der frontalen Zuschauersituation (für die die Studiobühne allemal nicht gebaut ist): die Bühne entsteht aus einem Raumobjekt, das umgehbar ist, der Spielvorgang gewinnt so etwas Skulpturales. Das bedeutet: Keine Zuschauertribüne, keine Sitzplätze, keine Trennwände im Raum, der vielmehr geöffnet, einsehbar, begehbar ist bis zu den Außenwänden. Die „Bühne“ in der Mitte ist durch die Platten, die an den Seilen auf Bühnenbodenniveau in die Rahmen der Hubpodien hineingehängt sind, unterteilt in 9 Felder. Senkt man die Hubpodien ab, schweben sie in der Luft.

Von Anfang an sind die Bedienelemente der technischen Instrumente eines Theaters in diesem Umgebungsraum des installierten transparenten Kubus plaziert, auf der Ebene des Publikums, ihre Bedienung ebenso Teil der Inszenierung wie die Präsenz des Regisseurs – den Deus Ex Machina gibt es hier nicht; die Maschine ist wirksam, (noch) immer aber braucht sie Menschen, die sie bedienen und diese Bedienung zuallererst entscheiden. Die unterschiedlichen Positionen oder Funktionen (Spieler auf der „Bühne“, Beobachter und Maschinist daneben) erzeugen in Bezug auf die Kontrolle über die technische Anlage ein Machtgefälle. Sobald allerdings die Musik (unhörbar oder hörbar) erst einmal läuft, ist die Kontrolle über die Gestaltung der Zeit an sie abgegeben.

Zusätzlich durchzieht den Gesamtraum schon vor Beginn der 0°C-Sequenz ein imaginäres Netz aus Licht-, Bild- und Tontransportern: als architekturelle Elemente oder Zuschauer im offenen Raum installierte Monitore und Lautsprecher, eine Scheinwerfermatrix über der Spielfläche, weitere in Architekturelementen verborgene Lautsprecher. Während der Inszenierung stimmt sich diese technische Umgebung als Maschine auf die ablaufenden Aktionen ein und übernimmt die Regie. Vier unter der Galerie gehängte Monitore (entsprechend den in der Oper eingesetzten Bildschirmen, auf denen die Sänger den Dirigenten sehen können) im ersten Teil, im zweiten Teil weitere sieben im Raum gruppierte Großfernseher zeigen die für jede Szene (jeden Track) verbleibende *Restzeit* an.

Das Spielmaterial, das in der Übersetzung die Funktion des Klangs in der Musik übernimmt, besteht für jeden der drei Spieler aus einer klassischen Szene, die bei der eigenen Aufnahmeprüfung am Max-Reinhardt-Seminar vier bzw. drei Jahre zuvor gespielt wurde (eine Shakespearesche Julia, ein Schillerscher Don Carlos, eine Kleistsche Frau Brigitte). Von den Aufnahmeprüfungen existieren Videoaufnahmen; die ausgewählte Szene wird als historisches Dokument in einem ersten Arbeitsschritt so exakt wie möglich in ihrem Bewegungsablauf, der stimmlichen Gestaltung inkl. aller Fehler vom Video wieder rückübersetzt in den Körper – und mit ihr die eigene Vergangenheit. Im zweiten Schritt wird die Verfügbarkeit über das Material vergrößert anhand der Techniken des sofortigen Stops und Weiterspielens, der Beschleunigung/Verlangsamung und des Rückwärtsspielens – analog zum Funktionsumfang jedes Videoabspielgerätes. Naturgemäß stoßen die Spieler dabei an Grenzen, die die Bedingungen des menschlichen Maßes im Versuch ihrer Überwindung zum Vorschein zwingen – das präzise Timing entlang des Videobandes, vor allem aber das Rückwärtssprechen droht er an der immanenten Sinnlosigkeit zu scheitern bzw. an der interpretatorischen Tendenz der Zunge, doch noch sinnvolle Abläufe zu erfinden. Später wird begreifbar: daß der Atem sich nicht umkehren läßt, markiert den Unterschied zwischen der stoischen Reproduktionsfähigkeit des Apparats und der Einmaligkeit wie Sterblichkeit des in den Zeitfluß geworfenen menschlichen Körpers.

Die Operationen auf dem angeeigneten Material entsprechen den im musikalischen Material auffindbaren:

C1 – check. Körper. Einzelne Gesten der unmittelbaren Vorbereitung (Zupfen an der Kleidung, Zurechtlegen des Haars etc.) aus dem Videomaterial werden rhythmisch gruppiert. Zum Einstieg in den Abend dienen die Gesten des Einstiegs in das Spiel bei der Aufnahmeprüfung – so werden beide Situationen parallelisiert. Vorbereitungs-Teil.

C2 – cacoepy. Sprache. Teile der Antworten aus der persönlichen Befragung zu Beginn der Prüfung werden rhythmisch gruppiert, jeweils frontal einer Publikumsgruppe gegenüber, aber adressiert an den zeitgebenden Galerimonitor. Fungiert als vorstellende Selbstbeschreibung und Ankündigung der Szene, die gespielt werden wird. Vorbereitungs-Teil.

C3 – circuit. Raum. Mit den Mitteln des Gehens, des Stehens und des Blicks werden unterschiedliche Konstellationen im Spielraum ausgetestet. Suche nach der „richtigen“ Startposition. Vorbereitungs-Teil.

C4 – contexture. Improvisation. Die Musik entwickelt von einem manipulierten Fetzen Orchestermusik aus eine Abfolge unterschiedlich gefilterter Varianten. Analog dazu wird von den Spielern versucht, das entsprechende Stückchen des Szenenmaterials (wiederzufinden in C8/C9) über körperliche Improvisation in unterschiedliche situative Räume zu falten und die gewonnenen Loops rhythmisch zu gruppieren. Es wird in diesem Teil Unabhängigkeit von den Originalszenen erreicht, indem neues eigenständiges Spielmaterial generiert wird. Diese einzelnen Sequenzen geben wiederum von den Spielern ausgehend unterschiedliche Perspektiven auf die Themenstellung des gesamten Stücks. Arbeits-Teil.

C5 – cuts. Emotion. Die chaotische Struktur des Musikmaterials ist in der Kürze der Zeit nicht rhythmisch exakt umzusetzen. Statt dessen wird für den Spielraum ein Fang-Spiel entwickelt, das den acht äußeren Feldern je eine Emotion zuordnet, die bei Betreten der Platte zu reproduzieren ist. Wer auf einer Platte „gefangen“ wird, hat sich auf dem Mittelfeld mit einer Ohrfeige selbst zu bestrafen. Arbeits-Teil.

C6 – counterpoint. Situation. Nach einer Analyse des Szenenmaterials auf seine Ausdrucksmittel wird den verschiedenen Klangelementen des Musikteils je ein Element der Szenen zugeordnet: Mimik, Haltung, Geste, hinzukommt eine mechanisierte Fortbewegung. Die Aufgabe besteht darin, in der Erfüllung der kontrapunktisch geschichteten Rhythmusstruktur mit ihrem streng repetitiven Charakter die situative Unabhängigkeit der einzelnen Elemente zu bewahren: der gewählte mimische Ausdruck stammt aus einem anderen Teil der Szene als die Geste oder die Haltung; jedes Mal beim Ausführen ist der Originalmoment möglichst über die Imagination zu reproduzieren, also die „Authentizität“ des Ausdrucks so weit wie möglich gegenüber der rhythmischen Struktur zu bewahren. Arbeits-Teil.

C6 – continuum. Zeit I. Schnell flüsterndes Durchsprechen des Textes der Szene, langsam abwechselndes Durchgehen von markanten Körper-Positionen in den Szenen. Es entsteht ein geteilter Raum, in dem sich die unterschiedlichen Szenen überlagern. Dieser ausgedehnte Moment vor der Aufführung verlangsamt den Fluß des Stücks sehr und steigert damit Kontrast und „Fallhöhe“ für das folgende Stück. Vorbereitungs-Teil.

C8 – can(n)on. Zeit II. Um jeweils ein unbearbeitetes Bruchstück des Originalmaterials gruppieren sich beschleunigte, teils schon rückwärts laufende Samples. Die Kernstücke von jeweils 3.8 Sekunden Länge für die drei Spieler sind: „find ich im Schnee, im Schnee, ihr Herrn, euch eine Spur“ (Frau Brigitte), „stolzen Riesegeiste spielte. Ihn zu beherrschen wähten sie“ (Don Carlos), „Nun, nun Amme was gibt's was hast du da, die Stricke“ (Julia). Das Agieren der drei Spieler im gleichen Zeitraster bei unterschiedlichen „Inhalten“ (also sein Kanon-Charakter) findet in diesem und dem folgenden Teil zu seiner höchsten Verdichtung. Wer aus dem geteilten Rhythmus fällt, muß sich erst den Moment für den Einstieg wieder suchen, ein „Überspielen“ von Unsicherheit ist hier nicht möglich. Im Schluß-

Stakkato ist der Höhepunkt der An- und Überforderungen erreicht: von da ab spult sich das Stück in sich zurück. Aufführungs-Teil.

C9 – cadenza. Zeit III. Der Krebs von C8, seine Spiegelung entlang der Zeitachse. Die Ausführung der Szenenschnitte rückwärts erfolgt bereits etwas gedämpft und minimal verlangsamt. Im abschließenden Diminuendo fällt das Stück in die Erinnerung an sich selbst wie an die Geschichte seines Materials. Aufführungs-Teil.

C0 – coda. Jetztundhier. Der längste Teil des Stücks ist zugleich sein repräsentatives Ende. Die Möglichkeiten adäquater Darstellungsweisen sind ausgeschöpft, die Spieler ruhen nur noch und sehen, hören in den Umraum des Publikums zurück. 7 Minuten für Kontextualisierung des vorher ges(ch)ehenen und die Beobachtungssituation des Theaters selbst. Aufführungs-Teil.

Der Ablauf wird zweimal durchgespielt: einmal nur durch die Spieler, also überprüfbar auf seine Eigenständigkeit, ein zweites Mal mit Licht, Bühnenbewegung und vor allem dem zugrunde gelegten Musikmaterial zur Überprüfung der Exaktheit und Adäquatheit der Übersetzung. nach dem zweiten Durchlauf folgt, als Auslaßsituation:

0°. Nach dem Abgang der Spieler in der letzten Minute von C0 und dem Schließen des Bühnenbodens wechselt die Monitoranzeige auf wechselnde Anzeigen von Bruchstücken des originalen Szenenmaterials, auf ein Viertel der Geschwindigkeit verlangsamt rückwärts laufend, unterbrochen von der weißen Bildstörung eines abspielenden Videorekorders mit leerer Kassette. der Kontrollmonitor des Regisseurs, der an der Hinterkopfseite des Aufführungsraums die Maschinerie steuerte, wird von ihm auf der Mittelplatte des Spielraums plaziert, als einziger noch anzeigend die Restzeit des letzten Teils: etwa sechzehn Minuten. In verschiedenen Kompartimenten des Raums (Boden- und Galerieversätzen, Wandschränken, hinter Türen) werden leise die Stimmen der Spieler hörbar, deren rückwärts gesprochener Text in umgekehrter Aufnahme einerseits den erreichten technischen Stand überprüfbar macht, andererseits die Szenentexte verfremdet.