



Darstellendes Spiel – die phantasievollen Möglichkeiten des Lernens

Texte und Übungen
der Weiterbildung zum Spielleiter



HEFT 135 · 2007

Thillm

Thüringer Institut für Lehrerfortbildung,
Lehrplanentwicklung und Medien

MATERIALIEN

Materialien zur Weiterbildung der Spielleiter auf dem Gebiet des Darstellenden Spiels

Impulsgebungen für

- das Darstellende Spiel als Methode im Unterricht,
- soziale Rollenspiele als Mittel zur Gewaltprävention und Konfliktbewältigung,
- den Unterricht im Fach Darstellen und Gestalten in der Regelschule und dem Gymnasium und
- die Schultheaterarbeit.

Die Reihe Materialien wird vom Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien im Auftrag des Thüringer Kultusministeriums herausgegeben. Sie stellt jedoch keine verbindliche amtliche Verlautbarung des Kultusministeriums dar.

2007

ISSN:

0944-44-8705

Herausgeber:

Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien
ThILLM Bad Berka
Heinrich-Heine-Allee 2–4
PF 52
99438 Bad Berka
Telefon (03 64 58) 56-0
Telefax (03 64 58) 5 63 00
E-Mail: institut@thillm.thueringen.de
Internet: www.thillm.th.schule.de

Redaktion
und Inhalt:

Dr. Renate Schenk, ThILLM Bad Berka
Dr. Andreas Ittner, Jena
Bernhard Ohnesorge, Mühlhausen
Werner Brunngräber, Erfurt
Eva-Maria Ortmann, Weimar
Steffen Müller, Dresden
Tanja Matjas, Weimar
Dorothea Kromphardt, Weimar
Marai-Elisabeth Wey, Friedrichsdorf

Fotos:

Thüringer Schultheatertage
Gruppen: Staatliches Angergymnasium Jena
Evangelisches Ratsgymnasium Erfurt
Staatliche Regelschule „Hainleite“ Wolframshausen

Layout
und Druck:

SDC Satz+Druck Centrum Saalfeld GmbH

Dem Freistaat Thüringen, vertreten durch das ThILLM, sind alle Rechte der Veröffentlichung, Verbreitung, Übersetzung und auch Einspeicherung und Ausgabe in Datenbanken vorbehalten. Die Herstellung von Kopien in Auszügen zur Verwendung an Thüringer Bildungseinrichtungen, insbesondere für Unterrichtszwecke, ist gestattet.

Diese Publikation wird gegen eine Schutzgebühr von 8 € herausgegeben.

Vorwort	5
A Zur Handreichung.....	7
B Das Darstellende Spiel.....	8
C Spiel und Spielen	13
D Form und Geist	17
E Spielmittel und Spielformen	19
1. Weltenwechsel.....	20
2. Grundlagen und elementare Bausteine.....	23
3. Nonverbale Mittel.....	30
4. Verbale Mittel	37
5. Rhythmus und Improvisation	43
6. Rhythmik, Bewegung, Tanz	55
7. Atmung und Stimme	59
8. Clownspiele.....	63
9. Spieler und Rolle	70
10. Dramen und Inszenierungsanalyse	78
11. Figurales Spiel	85
F Die Verpackungen.....	95
1. Theorien und Beispiele.....	95
2. Ausstattung / Kostüm / Bühnenbild (Seminar der Weiterbildung).....	101
G Spielleitung	105
H Hinweise zu Unterstützungsmaterialien.....	108

Darstellendes Spiel, d.h. Theaterspiel in all seinen Ausdrucksformen, hat unbestritten eine hohe Bedeutung für die umfassende Entwicklung einer Persönlichkeit.

Die Schüler lernen in einem emotionalen Dialog, durch Erfahrungs- und Sinneswahrnehmung.

Im Darstellenden Spiel haben Selbstaussdruck, Entwicklung von Wahrnehmungsfähigkeit und Selbstbewusstsein, Kooperationsvermögen und Kommunikationsfähigkeit eine entscheidende Bedeutung. Durch die Ansprache ihres Körpers, aller ihrer Sinne, ihrer Emotionalität und Kognition sowie ihrer Stimme und Sprache erwerben die Schüler vielfältige ästhetische, künstlerische, individuelle und soziale Kompetenzen.

Durch das Darstellende Spiel gelingt es, über gefühls- und verhaltensmäßiges, also persönliches Handeln zu Erkenntnissen zu kommen und zu Inhalten vorzudringen.

Speziell im Gymnasium und in der Regelschule kommt das Fach Darstellen und Gestalten der Entwicklung von Sozial- und Selbstkompetenz, der Erweiterung von Sach- und Methodenkompetenz für die Herausbildung von Wertvorstellungen auf der Basis ästhetischer Kategorien gezielt nach. Der untrennbare Zusammenhang von musisch-künstlerischem Verständnis, eigener kreativer Gestaltungsfähigkeit und Entwicklung einer harmonischen Persönlichkeit wird für den Einzelnen erlebbar gemacht.

In der Vielfalt dieses anspruchsvollen Unterrichts liegen die Chancen für jeden Schüler, seine individuellen Stärken zu erkennen und einzubringen, die Leistungen anderer zu akzeptieren und interaktiv zu handeln.

Das Darstellende Spiel kann über den speziellen Unterricht hinaus Anwendung als Methode im Unterricht eines jeden Fachs, als Mittel zur Gewaltprävention und Konfliktbewältigung sowie im außerunterrichtlichen Schultheaterbereich finden.

Für diese Aufgaben werden Pädagoginnen und Pädagogen in der Weiterbildung zum Spielleiter auf dem Gebiet des Darstellenden Spiels qualifiziert.

Das vorliegende ThILLM-Heft fasst die Inhalte der Weiterbildung zusammen, versteht sich als Anregung und Impulsgebung.

Dr. Bernd Uwe Althaus
Direktor ThILLM

Dr. Renate Schenk
Referentin

¹ Personenbezeichnungen gelten für beiderlei Geschlechter

Zur Handreichung

„Ja, ich behaupte, dass Theaterspiel eines der machtvollsten Bildungsmittel ist, die wir haben: ein Mittel, die eigene Person zu überschreiten, ein Mittel der Erkundung von Menschen und Schicksalen und ein Mittel der Gestaltung der so gewonnenen Einsicht.“

Hartmut von Hentig

Alles ist relativ, nichts absolut

Theaterspiel kann man nicht aus Lehrbüchern oder Handreichungen erlernen, wohl aber kann man sich in ihnen Anregungen holen. Jeder kann und darf andere Vorgehensweisen, Interpretationen und Erfahrungen haben. Alles ist relativ, immer auf die eigene Sicht bezogen, nichts absolut.

So versteht sich auch diese Handreichung nur als ein Versuch, die Fülle von Begriffen, Formen, Strukturen, Beispielen und Prozessen in einen Zusammenhang zu stellen.

Die Handreichung will Inhalte und Materialien der Weiterbildung zum Spielleiter auf dem Gebiet des Darstellenden Spiels zusammen fassen und durch weitere Aspekte ergänzen, ist aber weder Protokoll noch bloße Ansammlung von Übungen. Sie versteht sich vor allem als Anregung zur eigenen Gestaltung.

Die Einteilung in die einzelnen Abschnitte folgt dem Curriculum der Weiterbildung und deren Prägung durch die jeweiligen Dozenten. So ergeben sich natürliche stilistische Unterschiede und Darstellungsarten.

Der Umgang mit den Dingen

Die Handreichung vermittelt keine fertigen Rezepte. Sie will und muss es jedem Spieler und Spielleiter selbst überlassen, seinen eigenen Zugang zu finden. Sie will zeigen, wie und womit man spielen kann und setzt auf einen probierenden und spielerischen Umgang mit den Dingen. Die Mittel sind gegeben; es kommt darauf an, wie ich mich zu ihnen verhalte.

Die Ausrichtung auf Kombinationen

Die Handreichung zergliedert das komplexe Geschehen in einzelne Teile. Sie nennt einzelne Schwerpunkte und gibt Beispiele ihrer Anwendung. Unzählige andere Übungen lassen sich daraus ableiten oder neu kombinieren. Alles ist auf Kombination hin ausgerichtet, auf Variation der Beispiele und Methoden, je nach Vorlieben und Möglichkeiten.

Die Handreichung nimmt die Zielformulierungen der Lehrpläne zum Fach Darstellen und Gestalten nicht explizit auf. Diese sind bekannt und an anderer Stelle nachzulesen.

Das Darstellende Spiel

„Den Menschen stärken, die Sachen klären.“

Hartmut von Hentig

Darstellendes Spiel ist ein besonderer Lernbereich.

In ihm verhalten sich die Schüler spielerisch zu den Dingen der Welt; alles spielt buchstäblich eine Rolle. Es gibt keinen festen Kanon an Wissen, der zu erlernen wäre. Das Darstellende Spiel schafft Raum und Gelegenheit, unsere Beziehungen zur Welt **ästhetisch** wahrzunehmen und zu verhandeln, zu gestalten und zu beurteilen.

Nicht das Logische ist hier das Bestimmende, sondern das **Poetische**.

Und es geht auch um das, was wir **Schönheit** nennen, **Rätsel und Zauber**.

Es geht um das eigenständige Entdecken dieser besonderen Sphäre, in der **Sinn und Sinnlichkeit** noch eng beieinander sind. Es geht um die Begegnung mit der Kunst des Theaters und ihren speziellen Mitteln.

Alltägliche Raum- und Zeitverhältnisse werden aufgehoben, Unterricht gar als ein **Laboratorium** verstanden, in dem **Wissen und Wünsche, Tatsachen und Träume** miteinander „reagieren“ können und sollen.

Darstellendes Spiel ist eine Lernform, kein Schauspieltraining.

Das Darstellende Spiel bietet die Möglichkeit, Erfahrungen im Spiel mit anderen zu sammeln und die Welt unter dem besonderen Aspekt der Theatralität zu entdecken.

In erster Linie soll man erfahren und lernen, welche **Mittel und Möglichkeiten** wir haben, uns auszudrücken und uns anderen mitzuteilen. Gleichzeitig schärft es Auge und Ohr. Man lernt genauer hinzusehen und hinzuhören.

Das Darstellende Spiel ist kein Schauspieltraining, auch wenn es sich dessen Methoden bedient. Es zielt nicht auf handwerkliche Perfektion, sondern auf Erlebnisfähigkeit bei der Gestaltung szenischer Vorgänge.

Darstellendes Spiel macht bewusst.

Im alltäglichen Verhalten gebrauchen Schüler bereits zahlreiche Formen des theatralischen Spiels. Sie bewegen sich und verharren, sie sprechen oder schweigen, sie halten Abstände oder suchen Nähe, sie füllen die Räume mit Licht und Musik, sie kleiden und verkleiden sich, sie maskieren und schminken sich. Kurz, sie machen alles schon, worauf es ankommt, nur - sie machen es zumeist **unbewusst**.

Das Darstellende Spiel macht auf all diese Formen aufmerksam, stellt sie ganz **bewusst** in den Mittelpunkt des Spiels. So erlernen die Schüler den bewussten Gebrauch der einzelnen Mittel, lernen ihre Besonderheiten und Nuancierungen kennen. Dadurch können sie auch die Zeichen der Anderen besser lesen und verstehen.

Darstellendes Spiel öffnet den Fokus.

Der bewusste Umgang mit darstellerischen Mitteln fördert nicht nur die ästhetische Weltgestaltung und Weltdeutung, sondern öffnet auch den Fokus für alle Bereiche der menschlichen Kommunikation. Die Fülle unterschiedlicher **Perspektiven**, die im Spiel erprobt werden können, sind eine wesentliche Grundlage für eine **Welterfahrung** schlechthin. Gesellschaftliches Leben ist durch seine unzähligen Wechselwirkungen und Beziehungsgeflechte ein so komplexes Geschehen, dass unterschiedliche Ansichten nur bereichern können.

Darstellendes Spiel ist eine geschützte Plattform.

Das Darstellende Spiel ist nicht jedermanns Sache. Und doch hat ein jeder alle Anlagen dazu, auch wenn die Vorlieben hierfür recht unterschiedlich sein mögen. Nicht jeder will und kann sich vor anderen „produzieren“, Scham und Angst lauern oft im Hintergrund. Keiner will sich blamieren oder gar bloßstellen. Gerade am Anfang, wenn Schüler und Lehrer ihre ersten Erfahrungen mit diesem offenen Fach machen, ist ein besonderer Schutz notwendig. Jedes Agieren auf unbekanntem Gelände, mit unbekanntem Methoden und unbekanntem Ausgang braucht eine besondere Begleitung. Sie muss die ersten Schritte absichern, aber auch Mut machen, Neues auszuprobieren.

Das Darstellende Spiel braucht und bietet solch einen geschützten Raum, denn es setzt vom Wesen her auf **Öffnen und Verwandeln** – und das ist nicht selbstverständlich.

Darstellendes Spiel ist ein Abenteuer.

Bei aller konzeptioneller Vorgabe oder Planung bleibt das Darstellende Spiel immer eine Entdeckungsreise in ein Unbekanntes. In dem Moment, wo der Spielraum betreten wird, wo Lebenssituationen imaginiert und Figuren etabliert werden, beginnt ein Abenteuer der besonderen Art. Jede Spielsituation erzeugt und besitzt eine **Eigendynamik**, der man folgen kann oder auch nicht. Je nach Tagesform wird man dabei ganz unterschiedliche Erfahrungen machen. Berechenbar im üblichen Sinne sind sie nicht. Spontane Entdeckungen, plötzliche Einfälle, überraschende Wendungen – sie alle sind nicht programmierbar und doch bereichern sie Spiel und Spieler.

Darstellendes Spiel ist die Vermittlung eines bestimmten Verhältnisses zur Welt.

Dieses Verhältnis als ein spielerisches und offenes, und damit auch als ein **veränder- und gestaltbares** zu begreifen sowie im spielerischen Umgang unmittelbar zu erfahren, ist eines der wesentlichen Ziele dieses Lernbereichs.

Der Umgang mit sich und Anderen kann große Freude machen. Er kann das Selbstvertrauen in die eigenen Kräfte stärken, kann neue Perspektiven eröffnen und durch eine gelungene Präsentation zu einer **öffentlichen Anerkennung** führen.

Darstellendes Spiel ist kein „Anlasstheater“.

Die Arbeitsformen des Darstellenden Spiels besitzen einen **eigenständigen Charakter**. Sie sollten nicht von einem äußeren Anlass der Schule bestimmt werden, den es zu bedienen gilt. Vielmehr muss von den Interessen, Fähigkeiten und Erfahrungen der Schüler ausgegangen werden und sich alles auf diese beziehen.

Darstellendes Spiel ist ein „Joker“.

Durch seinen **universellen Ansatz** und seine besonderen Methoden ist das Darstellende Spiel eine Art Joker. Es steht nicht nur für sich selbst, sondern kann auch in zahlreichen Varianten in andere Fächer Eingang finden. Mittels des Darstellenden Spiels können bestimmte Zusammenhänge veranschaulicht, spielerisch erlebbar gemacht werden und gleichzeitig kann dem Bedürfnis nach Bewegung entsprochen werden.

Das Darstellende Spiel kann Anwendung finden:

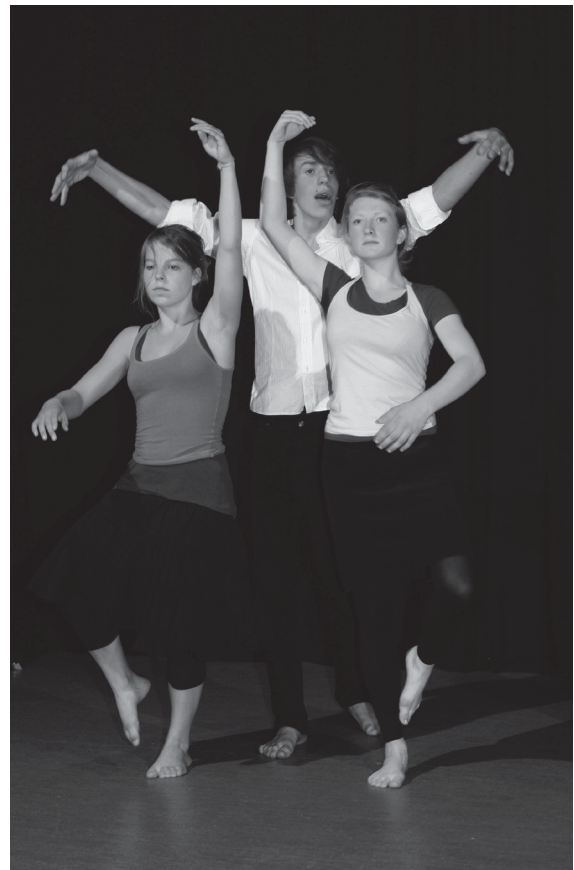
- als Methode im Unterricht
- als Methode / Inhalt von Projekten
- als integrativer Lernbereich im Fach Darstellen und Gestalten
- als Mittel zur Gewaltprävention und zur Konfliktbewältigung
- in der Schultheaterarbeit

Das Darstellende Spiel birgt eine Fülle von Möglichkeiten zur Stärkung der Schülerpersönlichkeit.

Die Schüler können lernen:

- Gefühle und Gedanken auszudrücken und sie verständlich darzustellen
- ästhetische Formen zu benutzen, die Kunstmittel des Theaters zu gebrauchen
- zu abstrahieren, zu stilisieren, zu verdichten, zu vereinfachen
- in Zusammenhängen zu lernen
- Spielregeln einzuhalten und bei Bedarf neue aufzustellen
- eigene Entdeckungen mit sich, ihrem Körper und ihrer Stimme zu machen
- Ängste und Hemmungen zu überwinden
- sich und andere bewusst zu beobachten
- sich in andere hineinzusetzen und sie zu verstehen
- kritisch und selbstkritisch ein Spiel oder eine Aktion zu beurteilen
- Individualität anzuerkennen und sie in die Gemeinschaft zu integrieren
- Unterschiede als Chance zu begreifen und zu nutzen
- herausgefordert und damit gleichzeitig unterstützt zu werden
- mitzuwirken und Verantwortung für andere zu übernehmen
- Werke zu schaffen und Spuren zu hinterlassen
- Freude und Stolz auf Gelungenes zu genießen
- Aufmerksamkeit, Wertschätzung und Beifall zu bekommen

All das ist von fächerübergreifendem Wert. Indem sich die Schüler als Schaffende an einem konkreten Gegenstand begreifen, werden sie allgemeine und grundsätzliche Verfahrensregeln erfassen, die auch im Umgang mit anderen Problemstellungen von Vorteil sein können.



Darstellendes Spiel ist ein Lernbereich, eine Methode.

Das Darstellende Spiel kann vieles, aber nicht alles. Man darf es nicht überbewerten, aber auch nicht unterschätzen. Das Maß für das Mögliche in jeder Klasse oder Gruppe ist auch immer Augenmaß. Man muss sehen und spüren, was innerhalb einer Gruppe möglich ist, womit sie **zu fordern und zu fördern** wäre. Wenn die Schüler ein **Gespür** für das Besondere des Theatralischen entwickeln, ist das bereits ein Gewinn. Es geht nicht um die Produktion von Kunst allein, sondern um die Produktion von Erlebnissen. Es geht nicht um handwerkliche Perfektion, sondern um die Stärkung der Persönlichkeit.

Zielstellungen im Lernbereich Darstellendes Spiel

Individuelle Ziele

entsprechen der Persönlichkeitsstruktur des Schülers. Sie beziehen sich auf seine körperliche und verbale Kommunikationsfähigkeit und die entwicklungspsychologische Förderung wie z.B. das „Probearbeiten“, die Selbstwahrnehmung, das Selbstvertrauen und das „gute Gefühl“ nach erbrachter Leistung.

Soziale Ziele

realisieren sich im Gruppenprozess, ohne den eine produktorientierte Projektarbeit wenig vorstellbar wäre.

Die Gruppenarbeit bedingt und bewirkt Akzeptanz, Vertrauen, Disziplin, Toleranz, Kooperation, gemeinsame Planung und gemeinsame Umsetzung.

Ästhetische Ziele

ergeben sich aus dem Gegenstandsbereich, der sich mit Ausdrucks- und Darstellungsmöglichkeiten im Funktionszusammenhang von Bewegung im Raum beschäftigt. Die Schüler erfahren grundlegende Gesetzmäßigkeiten des Theaterspiels, suchen und finden eigene Darstellungsformen. Sie lernen Figuren künstlerisch zu gestalten und damit auch künstlerisch zu lesen und zu deuten.

Für die Schüler gilt:

- soviel als möglich selbstständig machen
- Kunstwelten erschaffen – Zeichen setzen
- Unterschiede als Gewinn betrachten
- mit Dingen spielen, auf Menschen hören
- Bereitschaft zum Mitwirken entwickeln und Verantwortung übernehmen
- auf Gefühl und Instinkt vertrauen

Für die Spielleiter gilt:

- Freiheit geben – Grenzen setzen
- schützen und ermuntern
- Zeit geben, wachsen lassen
- fordern und unterstützen
- Probleme als Chancen betrachten

Spiel und Spielen

„Ich kann jeden leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen. Ein Mann geht durch den Raum, während ihm ein anderer zusieht; das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist.“

Peter Brook

1. Grundsätzliches

Schwer zu fassen

Das **Phänomen des Spiels** bzw. des Spielens ist nicht leicht zu fassen; es entzieht sich einer festen Umschreibung und klaren Definition. Formal gesehen ist es zwar immer an eine Bewegung gekoppelt, aber als eine spezifisch-menschliche Tätigkeit hat es eine außerordentlich komplexe Struktur, in der buchstäblich die verschiedensten Momente zusammenspielen. Durch die ständige Wechselwirkung von inneren und äußeren Vorgängen ist es ein Organisches, ein Ganzes, das sich nur schwer in seine „Einzelteile“ zerlegen lässt.

An Bewegung gebunden

Spiel und Spielen sind **immer an eine Bewegung** gebunden. Wo keine Bewegung, da auch kein Spiel. Im Spielen drehen und wenden wir Dinge, probieren sie aus und bringen sie in immer neue Lagen und Verhältnisse. Wir entdecken ihren Spielraum, der zugleich auch ein Bewegungsraum ist, ganz gleich, ob es sich um einen Stuhl, eine Zeitung, ein Wort oder eine Geste handelt. Wir können deshalb ganz allgemein Spiel und Spielen als ein bewegliches Verhältnis auffassen, welches wir mit den Dingen der Welt eingehen können. In diesem besonderen Verhältnis zur Welt kann Spiel dazu beitragen, feste Strukturen aufzubrechen und neue Lösungen zu finden.

Ändern und Verändern

Spielen ist ein ständiges Ändern und Verändern. Lediglich zum Zwecke des Vorspiels wird man am Ende bestimmte Spielzüge auswählen und sich auf diese einigen. Aber jedes Spiel bleibt **einzigartig**. Man kann es beim nächsten Mal wieder ändern und verändern, es anders oder auch ganz anders machen.

Im Spiel und Spielen kombinieren wir die verschiedenen Elemente einer konkreten Situation so lange, bis sie unseren Vorstellungen am besten entsprechen.

Das Spiel ermöglicht, was Humboldt auf die Sprache bezogen hatte, „...von den endlichen Mitteln einen unendlichen Gebrauch zu machen.“

Spielen mit etwas

Spielen ist neben dem Moment der Freiheit und der Bewegung immer **objektgebunden**, d.h. wir spielen immer **mit etwas**. Ganz gleich, was dieses Etwas ist, es muss beweglich sein oder wenigstens Bewegung zulassen. Spielen ist somit immer vermittelt. Spielen braucht ein Gegenüber, ein **Gegenständliches**, an dem es wirksam werden kann. Dabei kann alles zum Spielmittel werden: Türen, Tücher, Bälle, Taschen, Kisten, Worte, Schatten, Echos, Lippenstifte, Brillen oder Nachrichten. Wo nichts Gegenständliches zu fassen ist, spielen wir mit Gedanken, spielt die Fantasie mit inneren Bildern und Vorstellungen. Allein die Lust am Spielen, d.h. am Verwandeln und Probieren, Verändern und Wiederholen, hält das Spiel im Gang. Wo diese Lust fehlt, ist auch kein wirkliches Spiel möglich.

Raum geben, Grenzen setzen

Jedes Spiel braucht Raum und braucht Grenzen. Wo alles erlaubt und alles möglich ist, kann sich auch alles verlieren. Spiel zieht seine Kraft und seine Lust wesentlich aus der Begrenzung, sei sie in der Zeit, in den Mitteln oder im konkreten Raum. Grenzen machen kreativ, denn sie wollen überwunden werden. Insofern sind Eingrenzungen auch stimulierend, erst sie bringen uns auf Ideen und Lösungen.

2. Grundbedingungen

Darstellendes Spiel braucht Bedingungen, die für jedes theatralische Spiel grundlegend sind. Damit es als Kunstform seine spezifische Wirkung entfalten kann, müssen mindestens 5 Bedingungen gegeben sein:

1 Raum	2 Mensch	3 Zeit	4 Zuschauer	5 Licht
Ort Bühne Podest	Spieler Körper Stimme Präsenz Geist Wille	Dauer Entwicklung Vorgänge Werden Vergehen	Gegenüber Betrachter Adressat Aufmerksamkeit Energie Beifall	Helligkeit Schatten Gegenlicht Schwarzlicht

1 Raum

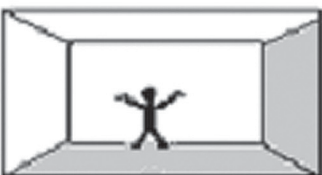


Erste Grundbedingung ist der Raum.

Der Raum, immer als Spielraum verstanden, entsteht durch **Eingrenzung** bzw. **Ausgrenzung**. Diese Grenzziehung geschieht durch Vorhänge, Wände, Podeste.

Alles was im Spielraum ist, gehört im weitesten Sinne zur Kunstwelt. Alles was ausgegrenzt wird, also nicht unmittelbar ins Spiel einbezogen wird, ist der Zuschauerraum. Der Spielraum grenzt den Aktionsraum ein und zugleich den „restlichen“ Raum aus. Diese Grenzziehung ist wichtig, nicht nur für den Spieler, sondern auch für den Zuschauer. Beide wollen wissen, wo das Spiel stattfindet und wo es endet. Werden die Grenzen überschritten, entsteht Irritation auf beiden Seiten. Gehen die Spieler in den Zuschauerraum, wird der Zuschauer verunsichert, steigt ein Zuschauer mitten auf die Bühne, werden die Spieler verunsichert. Beides ist in der Regel nicht gewollt, Ausnahmen ausgenommen.

2 Mensch



Die zweite Grundbedingung ist der Mensch.

Dabei ist es gleichgültig, ob er **unmittelbar** auf der Bühne in einer Rolle erscheint oder ob er sich **mittelbar** über Puppen und Figuren verkörpert. Der Mensch ist **das** Medium des Theaters schlechthin. Er ist der Macher und gleichzeitig auch das Objekt des Machens.

„Diese Besonderheit des Spielers, gleichzeitig Gestalter und Gestaltetes in einem zu sein, macht ihn zu einem **universalen Spielmittel**. Er ist Bildner und Bildwerk zugleich.“
(Max Reinhardt)

3 Zuschauer

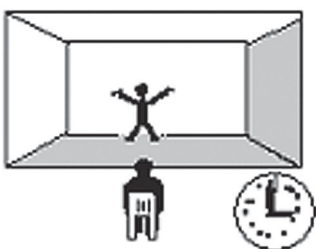


Dritte Grundbedingung ist der Zuschauer. Erst indem es einen Zuschauer gibt, ereignet sich das, was wir Theater nennen. Theater entfaltet sich ausschließlich und nur in der **Dialektik von Spielen und Zuschauen**. Seinem Wortsinn nach ist das Theater immer an ein Schauen, an ein **Zuschauen** gebunden (gr. theatron, Schaustätte). Durch dieses Schauen und Zuschauen bekommt der Spieler sein notwendiges Gegenüber, für das er spielt.

Der Zuschauer mobilisiert mit seiner Erwartung und seiner Aufmerksamkeit die **Energie** des Spielers. Und umgedreht mobilisiert auch der Spieler den Zuschauer.

Dieser Zusammenhang zwischen Bioenergetik und Theater ist nicht neu, sollte aber in der theaterpädagogischen Arbeit noch stärker berücksichtigt werden. Nicht nur das ästhetische Produkt ist das Ziel, sondern auch das Erleben dieses außerordentlich erregenden Zustandes, der den Spieler erfasst, wenn er agiert und andere ihm zuschauen. Daher ist es so wichtig, das Spiel auch anderen zu zeigen; erst dann sind diese Energie, die Aufregung, das Lampenfieber, der „Kick“ mit im Spiel.

4 Zeit

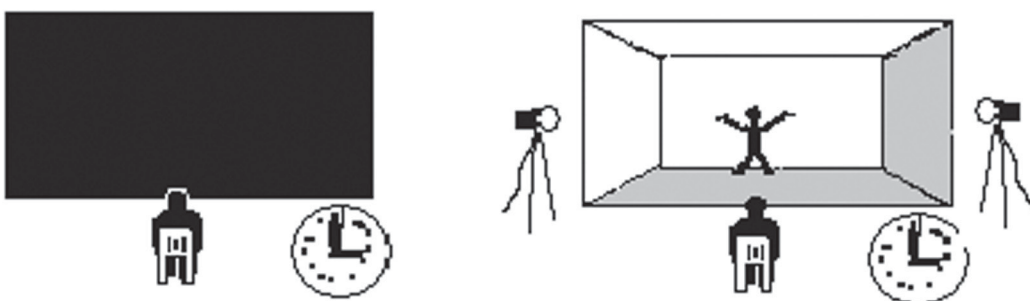


Die Zeit ist die vierte Grundbedingung.

Erst in der Zeit können sich Spiel und Handlung entfalten, können Werden und Vergehen in Vorgängen gefasst, Entwicklungen oder auch Stagnationen erfasst werden.

Diese Zeit muss Spielern wie Zuschauern gegeben werden. Sie spielt eine wichtige Rolle. Nicht umsonst dreht sich im Theater vieles um den richtigen Moment, das richtige **Timing** oder die Frage des „Bogens“ und der Dauer.

5 Licht



Das Licht ist die fünfte Grundbedingung.

Wenn nichts zu sehen ist und alles im Dunkeln bleibt, findet kein Theater statt. Theater ist an **Sichtbares** gebunden und damit an Licht. Dabei ist ganz gleichgültig, wie viel Licht die Szene beleuchtet oder wodurch das Licht erzeugt wird. Der Vorteil des künstlichen Lichts besteht lediglich darin, dass man es steuern und auf das Spiel abstimmen kann.

Form und Geist

„Gedichte macht man nicht aus Ideen, sondern aus Worten und Buchstaben.“

Stéphane Mallarmé

Als man Franz Marc fragte, warum er blaue Pferde male, wo es doch in Wirklichkeit gar keine blauen Pferde gäbe, soll er geantwortet haben: er male ja keine Pferde, sondern Bilder.

Das Verhältnis von Geistigem und Formalen ist das Herzstück aller Kunst.

Alle künstlerische Arbeit formt oder nutzt ein Material. Diese bewusste oder auch unbewusste Formung ist immer ein schöpferischer Akt des menschlichen Geistes. Er drückt sich in Formen aus, er muss sich in einem Medium vergegenständlichen, um sich mitzuteilen. Aus diesen Formen und dem Geformten werden die Inhalte erst gedeutet; sie werden aus den Formen heraus oder in sie hinein gelesen. Das Medium in einer bestimmten Form ist damit das entscheidende Kettenglied im Austausch der Menschen untereinander.

In den Formen selbst steckt noch etwas, das über die Form hinausgeht: die Information. Diese, an sich völlig immateriell, kann von einem anderen gelesen, geschaut oder gehört werden. Darstellendes Spiel ist deshalb letzten Endes immer auch die Kunst, mit Formen umzugehen und sie für den Austausch brauchbar zu machen.

„Wir sind Bildner, werktätige Praktiker und werden uns hier daher naturgemäß auf formalem Gebiet bewegen. Ohne darüber zu vergessen, dass vor dem formalen Anfang...oder vor dem ersten Strich eine ganze Vorgeschichte liegt, nicht nur etwa die Sehnsucht, die Lust des Menschen, sich auszudrücken... sondern auch ein allgemeiner Zustand der Menschheit, dessen Richtung man Weltanschauung nennt, der mit der inneren Notwendigkeit zur Manifestation drängt.

Das betone ich, damit nicht das Missverständnis entsteht, als ob ein Werk nur aus Form bestehe. Dass uns aber die geistvollste Auffassung des Zusammenwirkens dieser Dinge nichts nützt, wenn wir nicht auch nach dieser Richtung mit Formen ausgerüstet sind. Dass uns das tiefste Gemüt, die schönste Seele nichts nützt, wenn wir die dazugehörigen Formen nicht bei der Hand haben.“

Paul Klee

Alle formale Arbeit geht von Ideen und Gedanken aus, von einer inneren Welt und Vorstellungskraft. Diese soll sich in Formen widerspiegeln. Die Formen aber werden nicht um ihrer selbst willen gesucht und geschult, sie sind nur ein äußeres Transportmittel für eine innere Bewegung oder Absicht. Das Geistige soll sich entfalten, soll provoziert und ausgelöst werden; die theatralischen Formen dienen nur dazu, es sichtbar, hörbar, spürbar zu machen.

Die Schüler sollen die theatralischen Grundformen kennen lernen, ihre Technik, ihre Wirkung, ihre Besonderheiten. Aber sie sollen sie nicht um ihrer selbst willen gebrauchen, sondern sie sollen damit gestalten lernen. Sie sollen mittels theatralischer Grundformen ihre Interpretation von der Sinnhaftigkeit der Welt und dem Menschen ausdrücken sowie ihre Vorstellungen von Schönheit, Schlichtheit, Eleganz, Organik, Perspektive, Gleichgewicht, Dynamik oder Wahrheit ausformen.

Darstellendes Spiel soll die Realität nicht abbildhaft nachstellen, sondern es wird abstrahieren müssen, und jedes Abstrahieren ist ein Stilisieren. Die Schüler werden also das Wesentliche, Markante, Bezeichnende heraus finden müssen und so über den Weg der bloßen Imitation auch zur künstlerischen Gestaltung kommen.

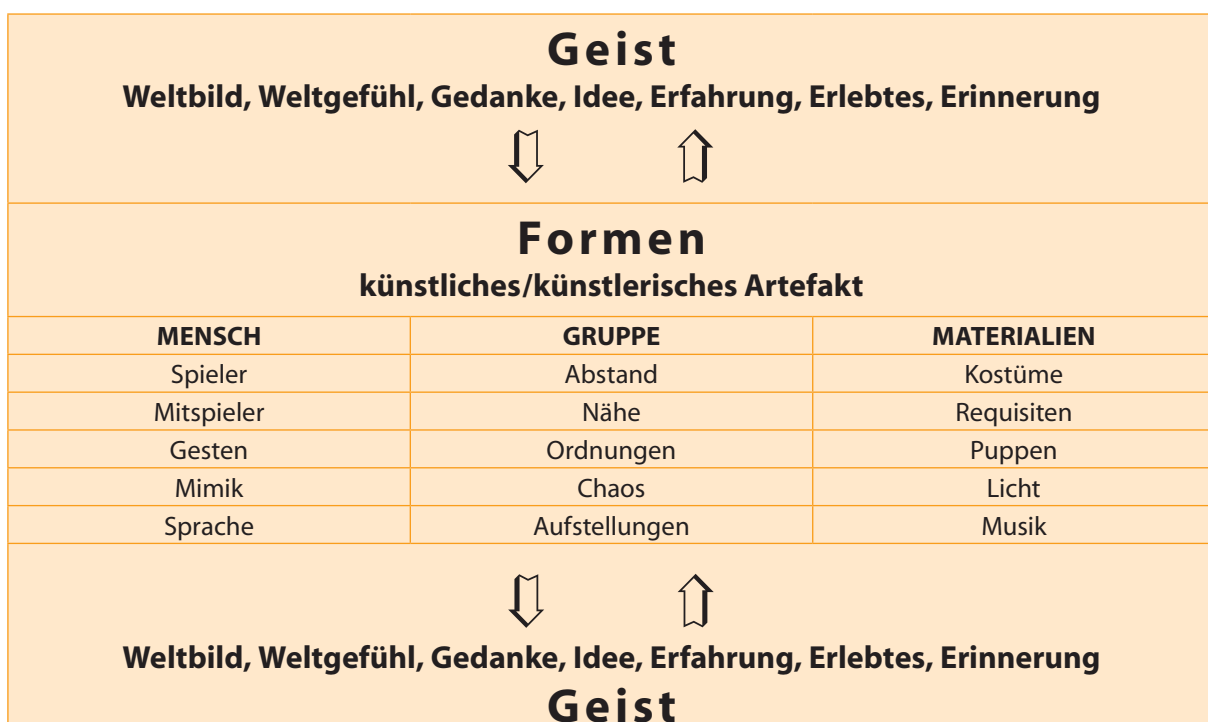
Es ist nicht zu zeigen, wie die Welt wirklich ist, sondern wie sie in der Kunst-Sprache des jeweiligen Mediums erscheinen kann, d.h. wie sie in den Versatzstücken des Theaters in ihrem Wesen darstellbar ist.

Der Mensch will sich dem Menschen mitteilen, sich mit dem Anderen austauschen. Dazu bedarf er eines Mediums, in das er sich einzeichnet. Dadurch entstehen Zeichen und In-Formationen, die ein Anderer wiederum lesen und deuten kann. Die theatralische Kunst formt sich ein in:

- **menschliche Körper** (Spieler, Mitspieler, Gesten, Mimik, Sprache)
- **räumliche Formationen der Gruppe** (Abstand, Nähe, Ordnungen, Chaos, Aufstellung)
- **Materialien aller Art** (Kostüme, Requisiten, Puppen, Licht, Musik).

Geist wird also nach bestimmten Gesichtspunkten in ein Medium verpackt und künstlich/künstlerisch organisiert. Von einem anderen Geist werden diese wieder dechiffriert, mit eigenem Erfahrungshintergrund gelesen und gedeutet.

So kommen Weltbilder, Gefühle, Gedanken und Erfahrungen, Erlebtes und Erinnerungen in einen Austausch durch ein **künstliches/künstlerisches Artefakt**.



Schematische Darstellung der Wechselwirkung von Geist und Form (A. Ittner)

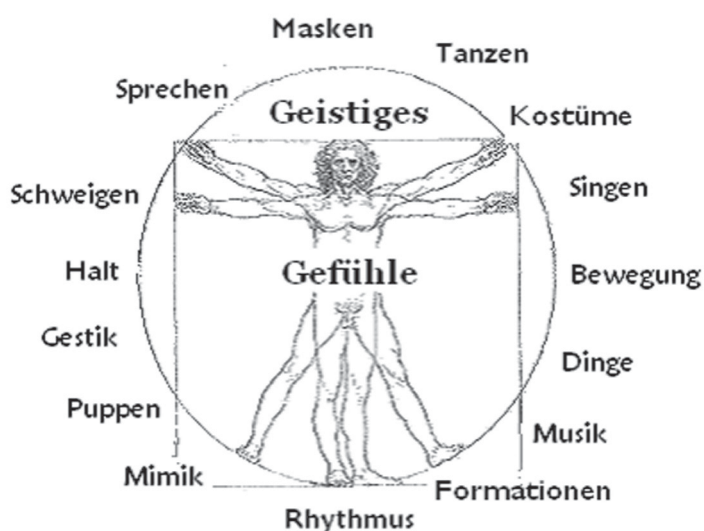
Spielmittel und Spielformen

„Die Wege scheinen oft sehr neu,
ohne es im Grunde vielleicht zu sein.
Neu ist nur ihre Kombination.“

Paul Klee

Dem Theater - und damit auch dem Darstellenden Spiel - steht eine Vielzahl von Mitteln zur Verfügung, deren wichtigstes der **menschliche Körper** ist.

In der Komplexität seiner Ausdrucksmöglichkeiten, seiner Wandelbarkeit und seiner Fähigkeit Zeichen zu setzen, zu nuancieren, lassen sich schier unendlich viele Beziehungen zur Welt darstellen. Er, der Spieler, steht im Mittelpunkt des Geschehens, von ihm geht alles aus. Er ist der Macher und das Objekt des Machens zugleich. Er nutzt seinen eigenen Bewegungsspielraum und den seiner Hilfsmittel. Alles, was er verwendet, sind Spielmittel. Sie dienen ihm als Material für seine Ideen.



Darstellendes Spiel ist eine **Körperkunst**, sie nutzt alle Kanäle menschlicher Zeichengebung: Geste, Mimik, Haltung, Abstand, Nähe, Laut, Stimme, Schweigen, Schmuck, Farben.

Im Folgenden werden die einzelnen Spielmittel kurz charakterisiert, in Schwerpunkte gegliedert und mit Beispielen der Anwendung versehen.

Alle Beispiele verstehen sich selbstverständlich nur als Angebot, als Vorschlag. Sie sollen helfen, den Schüler dahin zu führen, dass er selbst ins Spiel und Spielen kommt.

1. Weltenwechsel

Charakteristik

Spiel ist eine eigene Welt für sich. In ihr gelten andere Regeln als in der Alltagswelt. Einfache Übungen sollen diesen „Weltenwechsel“ erleichtern.

Spielen, locker werden und sich neu auf Gegenstände, Raum und Körper konzentrieren, von der Logik ins Spiel, vom Kopf in den Körper kommen – weich und warm werden für all das, was jetzt eine Rolle spielt.

Ziele

- alltägliches Loslassen
- Raum annehmen, Bewegung als Mittel wahrnehmen
- Lust auf Spiel bekommen, locker werden
- konzentrieren auf konkrete Aufgaben und Gegenstände
- auf Partner und die Gruppe reagieren

Stichworte / Fachbegriffe

Raum, Kopf, Körper, Spiel, Umschalten, Konzentration, Gegenstände

Schwerpunkte Beispiele

ERWÄRMUNG

Es gibt eine Fülle von Übungen für die körperliche, stimmliche und mentale Erwärmung / Einstellung auf das Spiel.

Wichtig ist, dass sie selbst schon spielerisch sind, dass sie die ganze Befindlichkeit ansprechen und dennoch konkret sind.

GEGENSTÄNDE

mit Gegenständen spielen

Gegenstände sind konkret. Sie lassen zwar nur einen bestimmten Umgang mit sich zu, aber gerade darin liegt der Reiz. Die Gegenstände sollten einfach sein, leicht und vielseitig verwendbar. Bewährt haben sich immer wieder Luftballons, Tücher, Stäbe, Zeitungen.

Spielübungen

Luftballons

Luftballons aufblasen lassen, abbinden (je Spieler 1 Luftballon), dazu Musik:

- mit den Händen treiben
- mit den Händen in die Höhe schlagen
- auf dem Handrücken ruhen lassen und dabei gehen
- Partnerspiele: „Federballspiel“ mit 1 Luftballon, später mit 2 Luftballons
- 2 Luftballons durch kurze Schläge in der Luft halten, später auch 3 oder 4 Luftballons
- Luftballon vom Boden auf den Kopf bringen, ohne die Hände zu benutzen
- 2 Luftballons in die Höhe werfen, 1 Liegestütz machen, aufstehen und die Luftballons wieder auffangen (statt Liegestütz können auch beliebig andere Zwischenübungen vollführt werden)

Windeln / Tücher

Windeln oder Tücher verteilen (je Spieler 1 Tuch):

- einander zuwerfen und fangen
- hochwerfen und mit beliebigem Körperteil auffangen
- Windeln/Tücher werfen und deren Flug stimmlich unterlegen (Tonspur)
- soviel Tücher wie möglich auf A werfen; A versucht, alle zu fangen
- Tuch als Requisit ganz unterschiedlich benutzen, Figur und Situation erfinden
- **Windelflamme:** an jeder Hand eine Windel, Hand und Arm so bewegen, dass die Windel immer flackert und in Bewegung ist
- **Windelwerfen:** Jeder will seine Windel los werden und wirft sie anderen zu; keiner darf sie lange behalten.
- **Windelwerfen:** A und B stehen in ca. 3 m Abstand. A wirft 2 Windeln in die Höhe, geht zur Seite und B muss schnell hinzutreten und die Windeln auffangen; B wirft in die Höhe und A muss fangen.

Zeitungen

Zeitung auseinander falten, nur einzelne Seiten benutzen:

- **laufende Zeitung:** Zeitung vor den Bauch legen und gegen den Luftwiderstand laufen, Zeitung darf nicht runter fallen
- **Zeitungswerfen:** Zeitung hoch werfen und lange schweben lassen, erst kurz vor dem Boden mit einem Griff wieder fassen
- **Zeitungstausch:** A und B werfen ihre Zeitungen hoch und fangen die des Anderen
- **Zeitungsschlagen:** A wirft seine Zeitung hoch und versucht nur durch kurze und schnelle Schläge die Zeitung immer in der Luft zu halten.

KÖRPER



Spielübungen

Körperliche Erwärmung

- **Gummiwand:** gegen die Wand laufen und sich von ihr zurückfedern lassen
- **Gummipartner:** A und B treffen seitlich aufeinander und federn sich voneinander ab.
- **Elektrizität:** A berührt B und zuckt sofort zurück.
- **Tod und Leben:** A und B berühren sich, fallen wie „tot“ um, bleiben kurz liegen und bekommen neues Leben; stehen wieder auf – und alles von vorn.
- **Körper schieben:** A schiebt B durch den Raum: A mit vorgestreckten Armen, B stemmt sich dagegen und gibt nur widerwillig dem Druck nach.



- **Haschen:** A will B haschen, läuft ihm nach, fängt ihn aber nicht, bedrängt ihn bloß.
- **Verfolgen:** A geht schnell durch den Raum, B verfolgt ihn wie ein Schatten.
- **drei Ebenen:** A, B und C befinden sich jeweils in 3 verschiedenen Ebenen: Boden (liegen), Stuhl (sitzen), Kiste (stehen). Wechselt A die Ebene müssen B und C auch die Ebene wechseln; immer aber müssen alle 3 Ebenen „besetzt“ sein.
- **Walze:** Eine Gruppe von Spielern steht „eingefroren“. Alle schauen in eine Richtung. Der Letzte der Gruppe wird lebendig, geht schnell an allen vorbei bis an die Spitze und friert dort wieder ein. Dann geht der neue Letzte wieder vor den Ersten, usw.
- **33 Arten zu gehen:** Alle gehen durch den Raum, jeder auf seine Art und Weise. Bei Pfiff oder Klingel sucht sich jeder eine neue Gangart (breitbeinig, schlüpfend, hüpfend, stürmend, schleppend, schreitend usw.).
- **Gehen und Tanzen:** Alle gehen durch den Raum, plötzlich kann jeder einige kurze Tanzschritte einbauen und ebenso plötzlich wieder gehen.

STIMME

Spielübungen

Stimmliche Erwärmung

- **1–99:** mit jedem Schritt im Raum von 1–99 zählen, mal schnell, mal langsam, im eigenen Rhythmus
- **ABC:** alle Buchstaben des ABC aufzählen und durch körperliche Aktionen den Charakter der Buchstaben „unterstreichen“
- **Wortverdopplung:** A mit B improvisieren einen Dialog. Dabei muss jedes Wort beim Sprechen verdoppelt werden, z. B.: Wo wo bist bist du du gestern gestern gewesen gewesen?
- **Wortwerfen:**
A wirft einsilbiges Wort zu B;
B wiederholt das Wort und zieht es lang
(Wind – Winnnnnnnd. Arm – Aaaaaaaarm)
- **Wortspiel Reim:**
A nennt ein einsilbiges Wort, B (er)findet ein Reimwort dazu
(Hund – Mund, Topf – Kopf)
- **„Hexeneinmaleins“**
Gedicht in verschiedenen Varianten laut lesen:
laut, schnell, artikuliert, singend, weinerlich, drohend usw.
auch als Partnerspiel: A und B abwechselnd nach jeder Zeile
- **Handy-Gespräch**
fingiertes Gespräch mit fiktivem Partner

2. Grundlagen und elementare Bausteine

Charakteristik

Am Anfang jeder sich neu formierenden Gruppe muss eine ausführliche Aufwärmphase die Spielbereitschaft der Teilnehmer aufbauen, Hemmungen abbauen, die einzelnen Teilnehmer zu einer Gruppe, die ein kreatives Ausprobieren jedes Einzelnen zulässt, zusammen bringen. Sensibilisierung und wahrnehmende Aufmerksamkeit sind unabdingbare Voraussetzungen für theatralisches Spiel. Eine Brücke zwischen dem Alltag und dem geschützten Spielraum wird geschaffen.

Einführende Spiele werden vorgestellt und ausprobiert, erste Grundregeln und –prinzipien vermittelt. Anschließend werden die elementaren Bausteine einzeln erläutert und spielpraktisch demonstriert.

Ziele

sind das Kennenlernen darstellender Spielmöglichkeiten und Grenzen, der eigenen Ausdrucksmöglichkeiten, der Arbeit mit dem Partner und in der Gruppe, des Aufbaus von Szenen und Improvisationen.

Schwerpunkte:

- Abbau von Hemmungen, eigene körperliche Möglichkeiten bewusst erfahren
- Hinwendung zum Partner und zur Gruppe
- Selbsterfahrung in den Übungen
- gemeinsames Feedback zum Erkennen theoretischer Hintergründe der Übungen, um deren Einsatz der Gruppensituation anpassen zu können und als Aufwärmphase vor Proben gezielt einzusetzen
- kennen lernen von Übungen zur Förderung der Spielbereitschaft und Spielfähigkeit
- Aufbau von Vorgängen und Szenen und deren Bausteine
- Grundübungen zur Entwicklung von Phantasie und Sprache

Stichworte / Fachbegriffe

Lockern, kennen lernen, aktivieren, sensibilisieren, wahrnehmen, beobachten, beschreiben, Kontakt, Vertrauen, Bewegung, Rhythmus, Spannung, Entspannung, Handlung, Konzentration, Körper als Ausdrucksmittel, Phantasie, verbale und nonverbale Etüden, modifizierende Improvisation, Vorgang, Situation, Zeitgefühl, Drehpunkt, Untertext, W-Fragen, Impuls

Schwerpunkte Beispiele

GRUNDÜBUNGEN / SENSIBILISIERUNG Zu jedem Schwerpunkt werden mehrere Übungsmöglichkeiten angeboten, einige ausführlich erspielt, andere nur erklärt.

Wichtig: Die Zuordnung der Übungen erfolgt nach dem Hauptziel, viele Übungen erfüllen mehrere Schwerpunkte.

Lockerungen / Aufwärmen

Spielübungen

- Gehen durch den Raum – Tempo ändern, freeze einbauen
- zielgerichtet gehen, scharfe Richtungswechsel, ausweichen
- Hüpfen, dabei lockere Formen finden
- mit geschlossenen Augen durch den Raum gehen, ausweichen, Kreis bilden, Ruhe finden

- Pferde werden gepflegt:
 - striegeln = ausklopfen des Rückens und Kopf kraulen
 - Galopp = linke Hand durch eigenen Schritt, rechte Hand greift Hand des Vordermannes, gemeinsamer Lauf plus hüpfen
 - rechte Hand fasst Fuß des Vordermannes, gemeinsamer Lauf plus hüpfen
 - kniend im Kreis, mit klatschen auf Schenkel, durch Lautstärkeänderung Pferderennen spielen
- Gruppe steht verteilt, bei 1 geht einer los, wenn 1 steht geht der Nächste los.
Das Spiel geht auch mit jeweils zwei oder drei Spielern, richtet sich nach der Größe der Gruppe.
(Musik einsetzen!)

Kennenlernen

Spielübungen

- Gehen durch den Raum – gleichgültig gehen, mit Spannung Namen nennen und umgekehrt
- imaginäres Wollknäuel zuwerfen, „im Kreis vernetzen“, dabei Namen rufen

Vertrauen und Nähe / Kontakt

Spielübungen

- Führen eines Blinden mit / ohne Fingerkontakt, durch Geräusche
- in Kreis fallen lassen, weitergereicht werden
- eine blinde Schlange wird gelenkt durch den letzten sehenden Spieler (Ende der Schlange), Wechsel bis jeder Spieler in jeder Position war (Kopf-Mittelfeld, führendes Ende), Gefühle auswerten

Bewegung / Rhythmus / Spannung

Spielübungen

- Einfrieren, durch Blickkontakt erlösen, Erlöser friert ein
- ein Fänger schlägt einen Spieler ab, dieser friert ein, wird erlöst durch erlösten Spieler, indem dieser Eingefrorenen durch die Beine kriecht
- Regenspiel = verschiedene Regengeräusche darstellen durch
 - reiben der Handflächen
 - auf Schenkel klatschen
 - Finger schnipsen
 - klatschen und trampeln
 dabei Tempowechsel und voneinander abnehmen
- entspannt liegen, durch Schreck aufsetzen, Impuls von Außen, Entspannung, Impuls und von Innen, Entspannung
- Körperspannung von der Sohle bis zur Stirn aufbauen, Spannungspunkt als Toc

Konzentration / Beobachtung

- „elektrischer Wald“: Ein Spieler geht blind durch einen Wald (die anderen Spieler in Baumposen). Der Blinde erhält bei Berührung eines Baumes einen elektrischen Schlag.
- Zeitgefühl / Bewegung im Raum: 1 Minute normal / 1 Minute Zeitraffer / 1 Minute Zeitlupe, je nach Zeitgefühl stehen bleiben

Spielübungen

- Spiegelszenen als Paar / in Reihe
- Berufe erraten durch typische Bewegungen
- Gruppendenkmal frei bzw. thematisch, Spieler auf Spieler aufbauend und einfrieren
- im Kreis fließende Bewegungen erraten
- 5 Extremfiguren bauen, Bild einprägen und 3 Veränderungen erraten lassen
- wir sind Zuschauer bei einem Fußballspiel, Tennisspiel, Federballspiel, Boxkampf, Autorennen, Sackhüpfen, Eiskunstlauf, Ruderregatta, Speerwurf
- eine Minute mit geschlossenen Augen Geräusche aufnehmen
- blind Partnerpose abtasten und nachstellen

Körper als Ausdrucks- mittel

Spielübungen

wir betonen die Art zu gehen

- auf Glatteis, auf klebrigem Untergrund, barfuss über heißes Straßenpflaster
- durch hohen, festen Schnee
- durch sehr hohes Gras
- auf moorigem Untergrund
- durch eiskaltes Wasser
- über heißen Fußboden
- durch Sand, Pfützen, spitze Steine usw.
- das Wetter ist heiß, kalt, windig, regnerisch

wir sind

- freudig – traurig, ängstlich – stolz, hochmütig – gleichgültig, müde – zornig – zärtlich

wir sind als Personen

- wie ein Soldat
- wie eine Kinderwagen schiebende Mutter
- wie ein alter gebrechlicher Mann
- wie ein angetrunkener Zecher
- wie ein Mann, der einen schweren Koffer trägt

als Partnerübung

- zwei unter einem Regenschirm
- zwei tragen eine Glasscheibe, einen Koffer, ein Klavier, ein Kissen, einen Balken

einzelne Denkmäler stellen

- in neue Position springen, bzw. in Zeitlupe neue Position einnehmen

wir greifen

- eine kostbare zerbrechliche Glasvase, einen vollen Milchkrug, einen Wattebausch, ein Stück Papier, ein klebriges Bonbon, eine heiße Kartoffel, einen Füllfederhalter
- in heißes Wasser hinein, in einen Eimer mit Tapetenkleister
- einen nassen Schwamm, mehrere Eiswürfel

wir werden umkreist

- von einer Fliege, Biene, von einem großen Hund, Raubvogel, bewaffneten Mann

wir haben uns

- geschnitten, geklemmt, gestochen, gestoßen, verbrannt

Phantasie**Spielübungen**

- einen Fluss über nasse, glitschige Steine überqueren
- den Lebensweg vom Kind zum Rentner darstellen
- stille Post

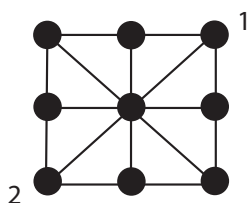
DENKMALSPIELE Unter dem Thema Denkmal lassen sich viele elementare Grundlagen des Theaterspielens entdecken.

Spielübungen

- „Es gibt immer noch eine andere Lösung“
Eine Zweierskulptur wird verformt – das Thema bleibt, die geänderte Gestaltung verändert auch die Aussage.
- „Einer nach dem Anderen“
Der einzelne Spieler gibt eine Denkmalform vor, einer nach dem anderen vervollständigt das Denkmal, dabei kann das Thema frei sein, sich also auch verändern oder das Thema ist vorgegeben.
Die Übung endet, wenn alle im Bild stehen oder keine Zuordnung mehr möglich scheint.
- „Den König spielen immer die anderen“
Ein Spieler ist Machthaber, alle anderen Spieler kommen mit einem Untertext:
 1. Spiel „Du bist der Größte oder
 2. Spiel „nein, ich bin der Größte“.
- Wir entwickeln Fremdgefühle in uns durch Bauen eines Bildes.
 - Jeder ist ein Gegenstand, ordnet sich mit „ich bin ein Baum und stehe/sitze/liege hier“ ein, bis das Bild vollständig ist (bis 8 Spieler).
 - „Ich fühle mich als Bank unter dem Baum wohl, weil ...“ (nacheinander wie ins Bild gekommen)
 - „Ich gehe, weil,“ (letzter Spieler geht als erster)

Ich – ist immer als Gegenstand zu denken

IMPULSE und Grundlagen für den Vorgang entdecken



W-FRAGEN – zum Aufbau des Vorgangs

SPRACHSPIELE

Spielübungen

Einbrecher

- entspannt auf dem Boden liegen, schlafen
- Einbrecher durch äußeren Impuls (Ton) aufschrecken
- entspannen, dann inneren Impuls finden
- jeder selbst aufschrecken
- wieder entspannen

die Marionetten-Fäden

an Gelenke denken / Aufstehen, auch als Partnerspiel möglich

Boxen in Zeitlupe – Erkennen des Dreierschrittes

- Beobachten: erster Spieler setzt Schlag in Zeitlupe an – Stopp
- Bewerten: zweiter Spieler beobachtet dies und bewertet, zeigt wo und wie getroffen wurde, setzt zum Gegenschlag an
- Reagieren: erster Spieler beobachtet – Stopp, jetzt setzt wieder der erste Spieler an

Zug um Zug

- gegenseitiges Liefern von Handlungsimpulsen
- zwei Spieler stehen weit entfernt auf einer Linie
- erster Spieler macht beliebigen Zug immer auf der Linie über einen oder mehrere Punkte hinweg
- dann macht der zweite Spieler einen Zug als Reaktion
- eine Geschichte entsteht, beliebig oder unter thematischer Vorgabe
- dabei wieder beobachten, bewerten, reagieren

Parkbank

- 1 Spieler sitzt auf einer Parkbank, je ein Spieler kommt hinzu
- 1. Spieler reagiert auf Hinzukommenden
- eine Aussage entsteht

Spielübungen

Beispiel

Jemand liest. Durch Hinzufügen von W-Fragen wird der Vorgang aufgebaut: wer, wo, wann, was, wie liest.

Dominante W-Fragen müssen deutlich gemacht werden für die Aussage.

Etüde

Jemand betritt einen Raum ... im Hellen, ... im Dunklen.

Ein Prinz entdeckt Dornröschen

Spielübungen

Schattenboxen

- mit po to ko lo – je Laut eine Boxbewegung

Wortspiele

- Zwei Gruppen stehen sich gegenüber, jede sucht ein 4 silbiges Wort
- Die Gruppen gehen mit durch Silben rhythmisiertem Schritt (Ton und Schritt von schwach bis extrem) aufeinander zu.
- In der Mitte muss intensivste Stelle sein.

- Wechseln der Seite / Steigerung der Übung, Spieler übernehmen das Wort der anderen Gruppe
- Sprichwort mit unterschiedlichem Untertext im Kreis weitergeben
- Nonsensdiskussion – jeder Spieler vertritt eine andere Eigenschaft, Zuschauer erraten diese
- Kunstsprache (Gromolo): Aufgabe wird vorgegeben = Partner bis Gruppenspiel! Spieler wählen Lautmalerei, welche entspricht der Aufgabenstellung am besten?
- Wortketten, Wortbild, Schreibmaschine
- Zeitungsartikel verfremden – beliebige Artikel, Eigenart / Beruf / Situationen für Spieler sind vorgegeben

MIMISCHE SPIELE

Spielübungen

ich packe

einen Karton aus – durch die Reaktion des Spielers erkennen, was er enthält

Maskenwerfen

eigene Maske entwickeln, abnehmen, zuwerfen, zweiter Spieler wiederholt sofort, wirft weg, entwickelt eigene Maske, wirft diese dem nächsten Spieler zu

ich esse

eine Weinbrandbohne, eine Rindsroulade, einen Kaugummi, eine Pizza, ein zähes Schinkenbrot, einen grätenreichen Fisch, Spaghettis, Johannisbeeren vom Strauch, einen Banane, eine Apfelsine, eine Annanas, Erdbeeren

ich habe mich verbrannt

pusten, kühlen, wedeln

imaginären Luftballon

zuwerfen und fangen, weitergeben, spielen

Gegenstand verformen

Gegenstand imaginär darstellen, weitergeben, verformen, bearbeiten, weitergeben – kann bis zur Maschine führen

SPIEL UND SPASS bis zur Etüde

Spielübungen

Mörderspiele:

1. alle gehen mit geschlossenen Augen – Spielleiter bestimmt M durch Schulterdruck - M schmeißt Spieler mit Schulterdruck raus

2. Spielleiter bestimmt M - alle öffnen die Augen - M mordet durch Blinzeln; der giftige Blick lähmt sofort Sprachzentrum – nach 10 Sekunden fällt Getroffener um - Spielstopp ist durch jeden Spieler möglich - wenn M richtig erkannt Spielende, ansonsten „Selbstmord“

3. „Der Mörder von Mühlhausen“

– gespielt wird im Kreis

– Alle Spieler ziehen einen Zettel, zwei Zettel sind mit M = Mörder, ein Zettel mit D = Detektiv, gekennzeichnet.

- Alle Spieler schlafen (Kopf senken, Augen zu).
- Spielleiter fordert beide M auf zu erwachen und durch Blickkontakt ein Opfer auszuwählen.
- Alle erwachen, bis auf das Opfer – dies ist raus!
- Jetzt beschuldigen alle einander, der Täter zu sein: phantasievolle Ausreden erfinden!
- Ab der zweiten Runde erfährt der D, wer die M's sind, wobei diese nicht wissen, wer der D ist (jeder darf behaupten, er sei der D).
- Spiel endet, wenn alle M's erkannt sind.

Fliegender Teppich

- Kapitän steuert durch Wolken: Links- Rechtskurven, steil nach oben
- Landung: alle machen entsprechende Bewegung mit und landen auf ... (siehe Übungen, Körper als Ausdrucksmittel)

„Floß der Medusa“

- Erschöpfung, Kraft sammeln, Gegner entfernen

„Der Tag einer Wasserpflanze“

- Bewegung nach Musik und Erzählung

PHANTASIE UND ETÜDEN

Spielübungen

Tausend-Szenen-Theater

- Worte auf farbige Zetteln schreiben:
 - Rot = Objekt / Ort
 - Blau = Eigenschaft
 - Gelb = Gegenstand / Requisit
- Spielergruppen bilden, je eine Farbe wird gezogen
- Geschichte erfinden, gezogene Worte müssen als Pantomime gespielt werden
- Zuschauer erraten diese
- vorgegebene Szenen / Solo, mit Partner, mehrere Spieler werden gespielt
- Personen werden mit einer ihrem Beruf widersprechenden Eigenschaft pantomimisch gespielt – Zuschauer erraten beides
- zusammengehörende Gegensatzpaare, möglichst Gegenstände, die sich zum Handeln brauchen, werden pantomimisch gespielt und Zuschauer erraten (Bsp: Hammer + Nagel)
- Überschriften als Etüdenaufgabe: „Der Hutkauf“, „Wolkenbruch“
- „Das Hutschaufenster“ (Requisiten als Hebel zur Phantasie)
 „Das Schaufenster befindet sich in.... „– vom konkreten Ort bis zum Phantasieland, je 5–7 Spieler bauen nach Themennennung ein „Schaufenster“– freeze, Zuschauer erraten Ort

3. Nonverbale Mittel

Charakteristik

Nonverbale Mittel sind Mittel, die nicht unmittelbar des gesprochenen Wortes oder der sinngebenden Wortsprache bedürfen. Unter nonverbalen Mitteln sind alle Arten von nicht-wörtlichen Zeichen zu verstehen, die wir in der Kommunikation mit anderen benutzen und derer wir uns im Austausch mit anderen bedienen. Theater als ein komplexes Zeichensystem besteht zu einem großen Teil aus solchen nonverbalen Zeichen.

Der Kurs beschäftigt sich vornehmlich mit den körperlichen Zeichen von **Halt und Bewegungen**.

Ziele

- Bewegung im Raum
- Halt und Bewegung als die zentralen Grundformen erfahren
- jede Bewegung bereits als schon „sprechende“ Bewegung begreifen
- Einsatz von Halt und Bewegung als Mittel der szenischen Darstellung erkennen
- Prinzipien im Umgang mit nonverbalen Mitteln kennen lernen
- Bewegungsformen als Träger von Inhalten erkennen und sie bewusst nutzen

Stichworte / Fachbegriffe

Raum – Körper – Bewegung – Halt, Tempo – Impuls – Auftakt - Endpunkt, Aktion und Reaktion, Wiederholung, Staccato Legato, Wiederholung, Fixpunkt, Pantomime, Gestik, Mimik

Schwerpunkte – Beispiele

HALT UND BEWEGUNG Stehen und Gehen

- präziser Gebrauch beider Grundformen Halt und Bewegung
- Fortbewegung immer als eine Bewegung durch den Raum

Spielübungen

- alle bewegen sich beliebig im Raum, auf Zeichen (Pfiff, Handklatsch) müssen alle ihre Bewegungen anhalten, „einfrieren“
- an einem Ort stehen und gezielt zu einem nächsten Ort gehen
 - langes Stehen – kurzes Gehen
 - langes Gehen – kurzes Stehen
 - schnelles Gehen – präzise und fest Stehen
 - verschiedene Gangarten – verschiedene Standarten (humpelnde, hüpfende, schleichende u.a.)
 - Wechselspiel von A und B
(A geht los, steht. Sobald A steht, geht B los.)

Miniatur: „VERSTECKSPIEL“

Grund für Bewegung und Halt ist ein fiktives Versteckspiel. Alle verharren still in einem fiktiven Versteck – keine Bewegung – laufen in ein neues Versteck und verharren dort wieder. Jeder läuft auf eigenen Impuls los und hält auf eigenen Impuls inne.

Miniatur: „SCHACH“

Alle Spieler sind Schachfiguren. Stehen und Verharren.
Dann setzt sich A auf ein neues Feld, daraufhin B,
daraufhin C, usw.

Jeder darf sich als Reaktion auf den vorhergehenden „Zug“
einen eigenen Spielzug ausdenken und vollziehen.

Dabei kann jeder auch eine bestimmte Schachfigur sein oder
auch ein ganz anderer Typ.

Miniatur: „DIALOG“

Partnerspiel zwischen A und B.

Beide „unterhalten“ sich nur über Bewegung und Halt.

Wenn A agiert, verharrt B und umgedreht. A geht los und
stellt sich vor B.

B beantwortet diese Aktion mit einem Weg und erneutem Halt.
Darauf antwortet wieder A.

**Fortbewegung
Sitzen und Gehen****Spielübungen**

- Sitzen, Aufstehen – Gehen – Hinsetzen, Sitzen
- Sitzen, Aufstehen – Rennen – Hinsetzen, Sitzen
- Sitzen, Aufstehen mit Gedanken – Gehen mit Gedanken –
Hinsetzen, Sitzen
- Sitzen, schnell aufstehen, schnell gehen, schnell hinsetzen,
Sitzen
- dasselbe als Wechselspiel von A und B
- A steht auf, geht los, setzt sich hin. Sobald er sitzt, geht B los.

Miniatur: „WARTESAAL“

Alle sitzen auf Stühlen oder Kisten – keine Bewegung.

Auf einen eigenen Impuls hin darf jeder aufstehen und sich einen
neuen Platz suchen. Wieder verharren. Auf dem Weg können
verschiedene Typen gespielt werden.

Es wäre schön, wenn man erkennen würde, warum A oder B
den Platz gewechselt hat.

Präzisen Gebrauch beider Grundformen Halt und Fortbewe-
gung beachten.

Ortsbewegung**Spielübungen**

A steht an einem Ort und bewegt den Körper bei festem Stand

- Polyp
- Baum
- Schilfrohr
- Pendeluhr
- Verkehrspolizei

Miniatur: „PANOPTIKUM“

A steht fest auf dem Boden oder einer Kiste.

Auf „Knopfdruck“ (Klingel, Gong) von B bewegt sich A.

A wird „lebendig“, erzählt, gestikuliert und verharrt wieder.

B muss sich von neuem in Gang setzen.

Bei Aneinanderreihung von mehreren Figuren auf den Kisten erhält man eine Art Panoptikum.

Miniatur: „ZAUBERSTAB“

A sitzt oder steht, erzählt und bewegt sich am Ort.

B (eine Art Zaubermeister) kommt hinzu, berührt A mit einem Stab.

A erstarrt und wird zu „Stein“ verwandelt.

Bei Wiederberührung kann der „Fluch“ gelöscht werden.

HALT

Der Halt ist eine Sonderform der Bewegung, nämlich eine Nullbewegung. Mit ihm kann man nicht spielen; er zeichnet sich gerade dadurch aus, dass er keinen Spielraum hat. Dennoch kann man ihn bewusst nutzen.

Spielübungen

- Lebende Plastik
- Tempelsteher
- Gruppenstandbild (Foto)

Miniatur: „SCHAUFENSTERPUPPE“

A verhält sich völlig bewegungslos. Er wird von B angekleidet.

A darf sich nicht bewegen und B darf A nicht verbiegen.

Miniatur: „TABLEAUX VIVANTS“

Spieler suchen eine charakteristische Stellung einer beliebigen Person und verharren in ihr - Ausstellung des Menschen in seinen Beziehungen zu Dingen oder Menschen. Ganzkörperdarstellung ist möglich, aber auch Einrahmungen einzelner Körperteile:

nur Füße / nur Hände / nur Köpfe.

(Tableaux vivants, frz. lebende Bilder: geläufiger Begriff für die Darstellung von lebenden Personen in Werken der Malerei und Plastik, häufiger jetzt auch in der Darstellenden Kunst)

BEWEGUNG**Endlosbewegung**

Rastlose Bewegungen, die kein Ende haben. Sie laufen ununterbrochen, ohne Halt, scheinbar endlos.

Spielübungen

- Aufregung
A läuft vor Aufregung hin und her, kann sich nicht beruhigen
B sitzt auf einem Stuhl und bewegt sich nicht.
- Maschinen
A spielt eine Maschine. B stellt A auf Dauerbetrieb an und ab.

Miniatur: „PASSAGE“

Eine abgesteckte Fläche ist eine Passage.
 Durch sie gehen ununterbrochen Menschen der verschiedensten Art. Sie alle sind unterwegs von hier nach da.
 Alle Spieler verwandeln sich durch Kleidung und Gangart in verschiedene Figuren und gehen durch diese Passage.
 Es ist ein Kommen und Gehen. Endlos.

Wiederholung

Bewegungen können ständig wiederholt werden. Dadurch entstehen formale Rahmen, die das ständig Wiederkehrende der Natur einfangen. Zyklisch verlaufende Vorgänge können dargestellt werden – Kreisläufe des Lebendigen.

Spielübungen

- Automat
- A vollzieht immer wieder die gleichen Bewegungen.
- Automat mit Entwicklung
- A wiederholt die Bewegungen, mit jedem Vollzug aber eine kleine Änderung oder Erweiterung.

Miniatur: „FILMSCHLEIFE“

3–5 Spieler bilden eine Gruppe. Sie vereinbaren untereinander einen Handlungsablauf (A macht das, B macht das, C macht das usw.).
 Dann läuft die Sequenz bis zu einem bestimmten Punkt und beginnt wieder von vorn (anlog zum Sprung in der Schallplatte). Möglichst getreu und genau wiederholen.
 Thema beliebig.

Staccato

Präziser Gebrauch von Halt und Bewegung in sehr kleinen Intervallen; Staccato-Prinzip: Bewegungen wirken mechanisch, „abgehackt“.

Spielübungen**„Luftmatratze“**

A sitzt auf einem Stuhl, Oberkörper nach vorn abgeneigt.
 B bläst in den Zeigefinger von A. Bei jedem Luftzug von B „bläht“ sich A auf, verhält sich wie eine Luftmatratze beim Aufblasen.

Ballon aufblasen

A ist ein Ballon, steht mit überhängendem Oberkörper am Ort, bläst sich selbst auf. Mit jedem Luftzug, den A selbst erzeugt, wächst der Ballon.

Roboter

A ist ein Roboter. Alle Bewegungen sind ruckartig-mechanisch.

Miniatur: „SPIELDOSE“

2–3 Spieler bilden eine Gruppe. Sie sind die Figuren einer Spieldose, deren Bewegungen mechanisch erzeugt werden. Sie erfinden eine kleine Handlung, die sie ausüben und die immer wieder von vorn beginnen kann. Dazu Spieldosenmusik.

Legato

Bewegungen werden langsam und gleichmäßig ausgeführt, ohne Unterbrechung durch einen Halt (legato).
Bewegung als Ortsbewegung oder Fortbewegung möglich.

Spielübungen**Traum**

Alle Spieler bewegen sich zeitlupeartig im Raum, steigen über Stühle oder heben Gegenstände.
Auf einen eigenen Impuls hin gibt es plötzlich Tempo-Wechsel auf Normaltempo, danach wieder Zeitlupe. Zwischen beiden Tempi spielen.

Unterwasser

Alle Spieler fühlen sich wie unter Wasser, tauchen und schwimmen.
Gesichtsmimik und Gesten aller Art werden verlangsamt.

Boxen

A und B sind zwei Sportler, die in Zeitlupe boxen.

Miniatur: „SPIEGELN“

A schaut in den Spiegel, B spielt den Spiegel spiegelverkehrt.
A und B machen sich gemeinsam Vorgänge aus, die nacheinander ablaufen. Beide sollen dabei spiegelgleiche Gegenstände benutzen und ihren Gebrauch spiegelsynchron abstimmen.

Am Ende zeigen sie ihre Skizze. Dazu langsame Musik.

Miniatur: „ENTBLÄTTERUNG“

Alle Spieler setzen Hüte auf und ziehen Handschuhe, Mäntel oder Jacken an. Dann stellen sie sich als Gruppe auf und bleiben fest am Ort. Alle schauen in eine Richtung.
Die Spieler beginnen am Ort zu pendeln und müssen bei Beibehaltung dieses langsamen Schwingens alle Kleidungsstücke ablegen. Wenn alle Sachen abgefallen sind, hält auch das Schwingen an. Dazu passende Musik.

Impuls

Bewegungen können am Anfang oder am Ende durch einen **Akzent** betont werden. Auftaktbewegungen sind kurz und explosiv.

Spielübungen

Bewegungen können durch Knall/Schlag/Pfiff ausgelöst werden.

- Schreckbewegung und Beruhigung
A schreckt vor etwas zusammen und wird wieder ruhig.
- Stromschlag
A berührt Wand oder Partner und zuckt zurück, weil sein Gegenüber elektrisch „geladen“ ist.
Durch Aneinanderreihen solcher Impulse können Wellen ausgelöst werden (La-ola-Prinzip). Einzelnes wird unsichtbar „verbunden“.

Miniatur: „DOMINO-EFFEKT“

Alle Spieler stehen im Raum verteilt, ohne Bewegung. Dann fällt eine Art „Startschuss“ und A beginnt seinen Vorgang. Wenn er fertig ist, betont er das Ende optisch oder akustisch. Dadurch wird B ausgelöst und in Gang gesetzt. Dann C, dann D usw. Der letzte Spieler kann dabei wieder den ersten „starten.“

Aktion-Reaktion Bewegungen können als Aktionen auch ganz bewusst Reaktionen auslösen. Das Aktions-Reaktions-Prinzip ist vielseitig verwendbar, wo immer man Ursache und Wirkung darstellen will.

Spielübungen

- A klatscht – B fällt um
- A stampft mit einem Fuss auf – B wippt ihn in die Höhe
- A lässt einen Gegenstand fallen – B schreit

Miniatur: „JUKE-BOX“

A sitzt bewegungslos auf einem Stuhl, hat einen Hut auf. B steht hinter ihm und hebt den Hut kurz ab. Daraufhin leiert A ein Lied und bewegt die Arme dazu. B setzt den Hut wieder auf den Kopf und A ist wieder bewegungslos und still. Es können mehrere Spieler auch gleichzeitig auf Stühlen sitzen und so eine Juke-Box bilden, jeder mit seinem Hut.

PANTOMIME

Die pantomimische Technik basiert auf dem Setzen eines Fixpunktes. Der Fixpunkt ist ein Halt eines Körperteils (meistens der Hand), während sich die anderen Teile des Körpers bewegen können. Der Fixpunkt imaginiert im Auge des Zuschauers ein „Etwas“, einen Gegenstand, eine Kraft, einen Widerstand.

Die Pantomime besteht, rein formal gesehen, nur aus den **Grundformen Halt und Bewegung** in einer besonderen Abstimmung. Wichtiger aber noch ist die Imagination, die Kraft, sich ein Etwas vorzustellen. Deshalb sollte damit begonnen werden.

Fixpunkt**Spielübungen****Luftballon**

A hält einen Luftballon mit einer Hand. Luftballon und Hand sind im Raum fixiert, während A sich um diesen Fixpunkt frei bewegen kann.

Geländer

A geht an einem Geländer entlang. Mit einer Hand hält sich A fest, während er mit dem Körper diesen Punkt passiert, an ihm vorbei geht. Danach hält A an und setzt den Arm erneut wieder auf das imaginäre Geländer.

Wand

Mit beiden Händen wird eine Wand aus Glas fixiert. Die Hände bewegen sich nicht, während die Beine sich bewegen.

Imagination

Seil

Mit dem Fixpunkt kann ein beliebiger Gegenstand dargestellt werden, aber auch der Abstand zwischen zwei Punkten (Seilspringen, Tauziehen als Partnerspiel).

Spielübungen

- Tragen und Geben: A trägt einen Gegenstand, B nimmt ihn ab.
- Regalaufbau: A und B bauen ein imaginäres Regal auf.
- Mahlzeit: A und B bereiten eine Mahlzeit zu.
- „Was machst'n da?“
A macht eine pantomimische Tätigkeit (z.B. Holz sägen).
B kommt hinzu und fragt: „Was machst'n da?“
A antwortet: „Siehste doch, ich springe Seil.“
Daraufhin muss B Seilspringen und nun kommt C und fragt: „Was machst'n da?“ B: „Siehste doch, ich spiele Klavier.“
So muss C Klavier spielen usw.

Miniatur: „DER MORGEN“

A sitzt auf einer Kiste. Es klingelt ein Wecker und A spielt den Ablauf eines Morgens vom Aufstehen über Ausziehen, Waschen, Duschen, Zähneputzen, Anziehen, Frühstück, Ranzen nehmen und zur Schule gehen.

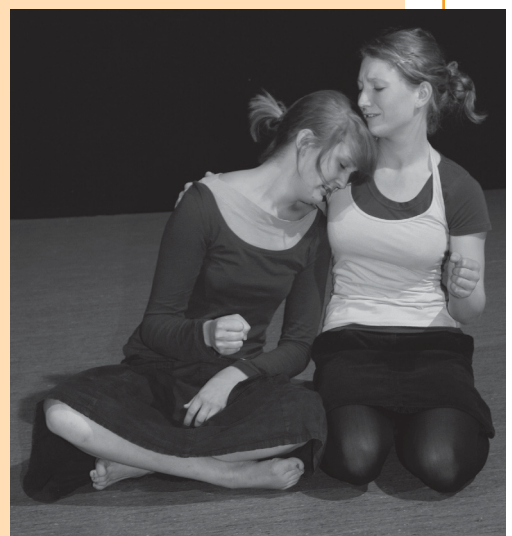
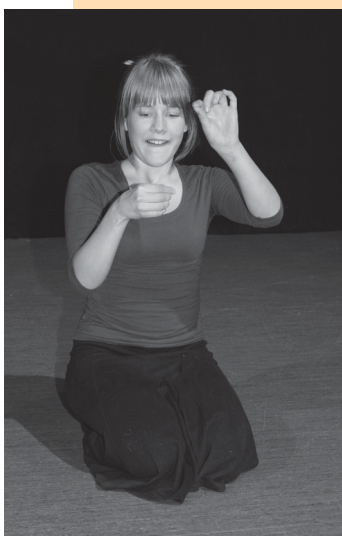
Miniatur kann von mehreren Spielern gleichzeitig gestaltet werden.

Dazu passende Musik.

Miniatur: „ZIRKUS“

Verschiedene Techniken aus der Artisten- und Zirkuswelt werden pantomimisch dargestellt: Seiltänzer, Messerwerfer, Jonglage, Zauberer, usw.

(dazu passende Zirkus-Musik)



4. Verbale Mittel

Charakteristik

Verbale Mittel betreffen die Sprache, das gesprochene Wort auf der Bühne. Die Bühnensprache unterliegt besonderen Bedingungen: es wird gleichzeitig mit den Mitspielern als auch mit dem Publikum kommuniziert. Die menschliche Stimme ist hierbei das Hauptinstrument. Neben dem Gebrauch der deutschen Sprache sind auch andere „Stimmungen der Stimme“ auf der Bühne einsetzbar. Also geht es um **Wort, Stimme und Stimmung**.

Ziele

- bewusster Gebrauch der eigenen Stimme
- Resonanz und Hall, Stimmvolumen einsetzen lernen
- Text und Untertext in der Analyse und im szenischen Agieren aneignen
- Rhetorik: Tempo, Melodie, Pausen, Spannungsbögen, Tonhöhe, unterstützenden Gestus anwenden lernen
- Gefühl für Bühnensprechtempo vermitteln
- kurze Texte analysieren und sprachlich inszenieren
- hochdeutsche Aussprache und Dialekte bewusst anwenden
- Atmung bewusst einsetzen lernen

Stichworte / Fachbegriffe

Text und Subtext, Rhetorik, Resonanzräume der Stimme, Intonation und Konnotation, Artikulation, Sprechtempo und Sprechrhythmus, Gromolo (Clownssprache ohne Verwendung deutlicher Worte)

Schwerpunkte

Beispiele

EIGENE STIMME

Spielübungen

Resonanzräume

Die eigenen Resonanzräume der Stimme bewusst machen. Die Teilnehmer liegen am Boden.

- Atemübung Bauchatmung: Einatmen durch die Nase, stimmhaftes Ausatmen auf den Laut „mmm“
- Mit den eigenen Händen den Schwingungen der Stimme nachspüren: Wo fließt der Atem lang, welche Körperteile geraten bei welchen Lauten in Vibration?
 - erste Silben: Moooooo für Resonanzraum Bauch und Rücken
 - Maaaaa für Brustkorb
 - Minnnnnngggg für Kopf (Rachenhöhle, Nasenhöhle, Stirnhöhle)
- Obertöne: Kehlkopfstellung verändern, den Ton durch den Kopf schicken
- Abschlussimpro: Alle tönen gleichzeitig „tibetanische Mönche“, dabei auf den gesamten Klang achten.

Simsalabim**Stimmtraining und Sprachrhythmik**

- dreistimmige Aufteilung des Kehrreimes Sim Sala Bim
Bam Ba Sala Du Sala Dim: erste Stimme Sim – Bim – Dim, zweite Stimme Bam Ba Du, dritte Stimme Sala – Sala – Sala
- zuerst chorisches Sprechen des gesamten Kehrreimes, dann schneller werden, rhythmisieren (eine Zählzeit Pause nach jedem Kehrreim).
- Training der einzelnen Stimmen: Jede der drei Gruppen hat nur „ihre“ Silben zu sagen, dann zusammensetzen des „Kanons“ mit allen (Beschleunigung und Entschleunigung).
- Weiterführung: gestische Impulse auf jede Silbe von der jeweiligen Gruppe, dann jeder vierte Kehrreim nur gestisch (stumm), aber im Tempo, dann wieder arbeiten mit Stimme
- Trennen der geübten Gruppe, alle gehen im Rhythmus des Kehrreimes durch den Raum, es begegnen sich unterschiedliche Stimmen.

Dirigent Sprechchor

Text und Stimmung im Chor einüben. Als Text eignen sich kurze Reime, Gedichte oder die Strophe eines allgemein bekannten Liedes.

- Wahl des gemeinsamen Textes
- Einüben des gemeinsamen Textes, ohne Ausdruck
- der Spielleiter als erster Dirigent: die „rhetorische Zeichensprache“ erläutern, Gesichtsausdruck für Stimmung, Hände für Tempo, Höhe der Dirigentenhand für Lautstärke, Signal für Soli
- Dirigieren: der Chor steht als Chor, der Dirigent dirigiert durch verschiedene Stimmungen, der Chor reagiert sensibel und schnell.
- Auswertung
- weitere freiwillige Dirigenten aus der Gruppe

Dirigent Lautmalerei

stimmlicher Ausdruck mit Lautmalerei bzw. Gromolo

- dieselbe Übung wie oben: jeder Teilnehmer wählt für sich einen Satz, einen Laut, ein Geräusch
- der Dirigent dirigiert (s. o.)
- Auswertung und weitere freiwillige Dirigenten (s. o.)

RHETORIK**Lieblingswörter**

- jede/r Teilnehmer wählt sein „Lieblingswort des Tages“
- alle Wörter werden sichtbar aufgeschrieben

Spielübungen**Entfaltung**

Angeleitet durch den Spielleiter werden die eigenen Lieblingswörter verschieden gesprochen, dabei geht es dem Spielleiter

um die Erweiterung des sprachlichen Ausdruckspektrums der Teilnehmer.

- Einzelne Anwendungsbeispiele sind schnell, langsam, hoch, tief, stotternd, kurze oder lange Spannungsbögen erzeugend, gesungen, nach Emotionen sortiert (Wut, Angst, Freude, Neugier, Liebe), in verschiedenen Dialekten gesprochen, gedehnte Vokale, gedehnte Konsonanten. Alles ist beliebig erweiterbar.
- Kurze Reden mit nur dem eigenen Lieblingswort gestalten: max. eine Minute. Die Zuhörer werten aus: Welche Stimmung wurde „gehört“, welche Botschaften wurden erfahren?

Rede eins

Zum eigenen Wort wird eine Rede vorbereitet: Was will ich warum wem sagen?

Haltung des Redners, Beispiele des Spielleiters, Körpersprache beachten!

Präsentation der Reden und Auswertung nach:

- Verständlichkeit
- Sprechtempo
- Dialekt und anderen Auffälligkeiten
- gehörten Emotionen
- Glaubhaftigkeit der Rede
- rhetorischen Mitteln, die zur Anwendung kamen
- Körpersprache

Bei dieser Übung ist es sehr wichtig, dass die Auswertung gründlich geschieht. Bei der Reflexion der kurzen Reden der Teilnehmer werden die wesentlichen Lernergebnisse erzielt!

Rede zwei

Es ist ein einzuübendes Grundprinzip, sich nicht sofort mit dem Erreichten zufrieden zu geben. Deshalb werden die Reden noch einmal weiterentwickelt. Es bilden sich Redepaare. Aus den zwei Lieblingswörtern wird eine gemeinsame Rede entwickelt. Bei der Vorbereitung (Aufgabenstellung) ist der Zweck der Rede besonders zu beachten: Vor wem und wofür wird geredet? Und vor allem, wo wird geredet – bewusste Auswahl von Redeposition und Zuhörerposition (vgl. mit Bühnensituation und Raumgefühl).

Präsentation und Auswertung wie Rede eins.

Mögliche Fortführungen

Fortführungen bieten sich in vielfältiger Weise an: von der Rede zur Szene, vom Monolog zum Dialog, zwei Lieblingswörter im Dialog, zwei Reden, willkürliche Dialogisierung und deren Wirkung auf die Zuhörer/Zuschauer.

SZENISCHE DIALOGE

Spielübungen

Szenisches Schach

- Zusammenspiel von Körperposition und Textaussage wird im Spiel erprobt.
- Zwei Spieler (TN) bekommen eine Alltagssituation und zwei Rollen zugewiesen, wie z. B. Ehepaar im Cafe, Geschwister beim Ausgehen, Kontrolleur und Fahrgast in der Straßenbahn usw. (hierbei kann die Gruppe weitere Situationen vorschlagen).
- Gespielt wird in Paaren.
- „Zug um Zug Prinzip“: Person A nimmt eine Position ein und redet in dieser Position. Person B reagiert mit einer Positionsveränderung und redet dann. Gleichzeitig zur Positionsveränderung (während des Redens sind die Positionen beizubehalten!) sind „Schachzüge“ möglich. Das Spielfeld wird eingegrenzt (Bühne).
Mit den „Schachzügen“ werden die einzelnen Rede- und Antwortpositionen räumlich verdeutlicht. Hierbei geht es vor allem um Nähe und Distanz als auch um Statusfragen (überlegen, unterlegen).
- Auswertung der gesehenen Dialoge

Ballstreit

- Die Gruppe steht sich in zwei Reihen gegenüber.
- Ein Ball wird zum „Streitspielstein“. Wer den Ball hat, darf reden. Die Ballübergabe erfolgt neutral, ohne Emotion (kein wütendes Werfen etc.).
- Die sich jeweils gegenüberstehenden Paare bekommen vom Spielleiter ein Thema vorgegeben und improvisieren einen Streit.
- Am Ende wird der Ball an das nebenstehende Paar weitergegeben, bis alle Paare einen Streit improvisiert haben (nicht länger als jeweils eine Minute pro Paar).

Auswertungspunkte: Pointen, welche Mittel waren besonders wirkungsvoll, welcher Streit funktionierte warum gut oder nicht so gut?

TEXT und SUBTEXT

Spielübungen

Ja–Nein–Vielleicht

- alle Spieler gehen im Raum, Begegnungen führen zu individuellen Dialogen
- zulässiges Vokabular sind nur Ja, Nein und Vielleicht
- maximal 4 Wörter pro Dialog insgesamt zulässig
- Zeit lassen, Blicke spielen mit

- Auswertung: Austausch über die gefühlten Emotionen der Teilnehmer während der Dialoge (Ablehnung, Sympathie, Konkurrenz)

Wortkreis

- Spieler stehen im Kreis
- „Ja“ wird im Kreis zum jeweiligen rechten Nachbarn gesagt
- jedes „Ja“ ist in einer anderen Stimmung gesagt
- die selbe Übung mit „Nein“
- thematische Eingrenzungen: Ja als Nein sagen, Ja verliebt, wütend, ängstlich sagen etc.

Klassiker

- Kurze, allbekannte Theaterdialoge (Faust, Romeo und Julia, Hamlet, Frühlingserwachen etc.) werden vom Spielleiter ausgesucht und den zu bildenden Spielpaaren zur Verfügung gestellt.
- Jedes Paar bekommt die Aufgabe, seine Szene mit drei verschiedenen Untertexten zu inszenieren:
 - 1 direkt dem Text folgend (Text ist gleich Untertext)
 - 2 entgegen dem Text (Umkehrung der Emotionen)
 - 3 absurd (mit ungewöhnlichen Emotionen).
- Auswertung über die Wirkmechanismen der gesehenen Dialoge

CHOR

Spielübungen

Gedichtperformance

- Auswahl der Texte: entweder schreiben die Teilnehmer kleine Reimvierzeiler, oder der Spielleiter gibt Gedichte von Morgenstern o.ä. als Material an die Spieler vor.
- Partitur erarbeiten: welche sprachlichen Überraschungen und Pointen, welches Tempo, welcher Rhythmus wird für welche Wirkung angestrebt? Der Spielleiter schreibt den gewählten Text auf eine Tafel und notiert die geplanten Sprechweisen.
- Einüben der erarbeiteten Sprechpartitur, Aufnahme mit Mikrofon
- Anhören des Textes, Auswertung

Für diese Übung ist es wichtig, genügend Zeit zum Ideen finden und Einüben der gefundenen Idee zu lassen. Gutes chorisches Sprechen ist sehr wirkungsvoll und sehr anstrengend. Nach einem mit der Gesamtgruppe erarbeiteten Chor kann eine Weiterarbeit in Kleingruppen nach den selben Regeln erfolgen.

Falsches Lied

- Auswahl eines bekannten Liedes
- Singen des Liedes üben
- Dynamik, Intonation verändern
- chorischer Versuch, das „schöne“ Lied in eine andere Stimmung zu transformieren: aus einem Liebeslied wird ein Protestsong, aus einem Erntekanon wird Katzenjammer, aus einem Schlaflied wird Heimatsehnsucht von heulenden Wölfen.
- Auswertung: Was hat warum wie gewirkt? Welche Ideen bekommen die Teilnehmer für ihre eigene Arbeit? Wie können Lieder eine Theaterinszenierung emotional beeinflussen? In welches Stück würden an welcher Stelle welche Lieder wie passen?

5. Rhythmus und Improvisation

Charakteristik

Die beiden Themenkomplexe der Musik werden in unserem Zusammenhang klar vereinfacht. Das Prinzip des Rhythmus soll fassbar und im spielerischen Umgang, im Augenblick – in der Improvisation – angewandt werden.

Rhythmus ist ein grundlegender Bestandteil der Musik. Als einfaches, kraftvolles und seit Menschen Gedenken vorhandenes Ausdrucksmittel ist er für das Theater ein unerlässlicher Fundus. Rhythmus ist der Anfang, das Leben und das Ende.

Jeder theatrale Ausdruck beginnt mit Rhythmus, wird durch Rhythmus fassbar und strukturiert und erzielt dadurch die gesuchte Wirkung.

Unter Rhythmus verstehen wir eine zeitlich wiederkehrende Folge von Ereignissen. Diese Ereignisse sind Phänomene, die uns umgeben, also vorhanden sind, wie der Jahreszeitenrhythmus, Tag – und Nachtrhythmus, Ebbe und Flut etc. Des weiteren kennen wir durch den Menschen selbst erzeugte Rhythmen, wie zum Beispiel Atem-, Herz- und weitere körpereigene Rhythmen und Rhythmen, die wir mit unseren Händen und Füßen erzeugen. Letztere für das Theater zu nutzen ist das Ziel der Übungen.

Die Improvisation erfolgt in unserem Zusammenhang mit Instrumenten und Alltagsgegenständen. Aus dem Stegreif, aus dem Augenblick heraus sollen nutzbare Klänge, Geräusche, Töne und Rhythmen entstehen. Diese beflügeln die Theaterarbeit mit Kindern und Jugendlichen.

Voraussetzung für die Improvisation ist der innere Drang sich auszudrücken, ohne nachzudenken, aus dem Augenblick heraus.

Improvisation bedeutet unvorhersehbar (ex – improvio), jeder kann sofort mitmachen. Die Musik bekommt einen Mitteilungscharakter.

Die Improvisation ist in unserem Zusammenhang eine Materialsammlung von Tönen, Geräuschen und Rhythmen mit Instrumenten oder Dingen des Alltags. Wir entdecken die Welt der Instrumente, ohne sie perfekt zu beherrschen. Es findet eine Annäherung an die Handhabung von Musikinstrumenten mit den eigenen Mitteln und Ambitionen statt. Wir lernen hier Regeln der Musik und des musikalischen Zusammenspiels ohne den Druck des Festgeschriebenen.

Ziele

Das Seminar Rhythmus und Improvisation ist ein Grundlagenseminar. Methodische Grundlage bildet die Schulung rhythmischen Empfindens.

Der Körper kann sich wie beim Tanzen hin und her wiegen. Er kennt das Gefühl und das Wohlbefinden, wenn man zu Musik, zu Rhythmen hin und her schwingt. Wenn wir nun lernen, diese Erfahrung als Quelle und Kraft zu nutzen, lernen wir, unserem Körper zu vertrauen, den Rhythmus in uns aufzunehmen und Bewegungen daran zu koppeln. Unser Geist lernt den Körper ganzheitlich zu nutzen. Der Rhythmus beim Gehen, das hin und her Schlenkern der Arme oder die Bewegungen beim Schwimmen sind angelernte, rhythmische Bewegungsabläufe. Das Gehirn ist in der Lage, die Koordination des gesamten Körpers für einen bestimmten Zweck zu steuern, sich den Rhythmus in den Körper zu holen und so verfügbar zu machen, dass er gestaltbar wird.

Stichworte / Fachbegriffe

Beat

Der Beat ist die Betonung einer Zählzeit in der Musik.

Der Beat bezeichnet die metrische Grundschiwingung. Er bestimmt die zeitliche Zuordnung von rhythmischen Strukturen.

In unserem Zusammenhang schränken wir den Begriff ein auf die regelmäßige Wiederkehr der Betonung der Taktschläge, auf den maximalen Ausschlag einer spürbaren Grundschwingung in einer wiederkehrenden Bewegung.

Takt

Als Grundschlag für den Rhythmus und als Zählzeit für das Metrum gilt normalerweise die Viertelnote.

Der Takt ordnet eine bestimmte Anzahl von rhythmischen Impulsen – Schlägen – einer Zeit zu. Ein 4/4-Takt hat die Schläge 1-2-3-4. Diese stehen in gleichem zeitlichen Abstand und werden in dieser Reihenfolge wiederholt.

Metrum und Rhythmus

Meist wird der Rhythmus auf die tatsächlich erklingende zeitliche Organisation eines Stückes in verschieden lange Töne bezogen, während das Metrum eine aus dieser musikalischen Oberfläche abgeleitete, regelmäßiger und konstantere aber ebenfalls zeitlich bestimmte Struktur ist.

Rhythmus und Metrum sind aber nicht unabhängig voneinander, sondern beeinflussen sich gegenseitig. Dies kommt daher, weil die metrische Struktur eines Stückes bestimmte rhythmische Gruppierungen und deren Betonungen impliziert. Stimmen diese nicht mit der tatsächlich erklingenden rhythmischen Struktur überein, kommt es zu Spannungen zwischen Metrum und Rhythmus, z. B. bei Synkopen oder Hemiolen.

Metrum

Das Metrum ist in der Musik der Fachbegriff für die Organisation von Schlägen in einem regelmäßigen Betonungsmuster. Dieses Betonungsmuster bildet die Hintergrundstruktur, auf die sich die übrigen rhythmischen Strukturen eines Stückes beziehen. Da die verschiedenen Taktarten in der Musik meistens mit einem bestimmten Betonungsmuster verbunden sind, werden die Begriffe Takt und Metrum oft synonym verwendet.

Rhythmus

In der Musik bezeichnet der Begriff Rhythmus allgemein die Zeitstruktur der Musik, und speziell eine Folge von Dauern und Pausen.

In der abendländischen Musik ist die Notation der Rhythmen als Folge von Notenwerten und Pausenwerten üblich, also mit den musikalischen Dauerzeichen der Notenschrift. Der Rhythmus nimmt dort auf den gegebenen, meist regelmäßig wiederholten Takt Bezug, und erhält dadurch eine Betonungsstruktur. Wie spannungsreich ein Rhythmus empfunden wird, ist stark davon abhängig, in welchem Mischungsverhältnis und in welcher Weise seine Akzente mit dem Grundschlag zusammenfallen oder aber von ihm abweichen.

Improvisation

Voraussetzung für die Improvisation ist der innere Drang sich auszudrücken, ohne nachzudenken, aus dem Augenblick heraus. Improvisation bedeutet unvorhersehbar, jeder kann sofort mitmachen. Die Musik bekommt einen Mitteilungscharakter.

Improvisation bezeichnet einen Prozess, der spielerischem Entdecken, Erfahren und Gestalten Raum gibt, der Kreativität fördert und auch fordert, der Ausdruckspotential und Ausdrucksverhalten differenziert und durch diese Komponenten eine spezifische Qualität des Lernens ermöglicht und beabsichtigt.

Register

Unter dem Register versteht man in der Musik eine bestimmte Zusammenfassung von Klangfarben, Tönen etc. Diese sind je nach Instrument unterschiedlich definiert und abgegrenzt, auch die menschliche Stimme besitzt Register. Im Orchester werden auch einzelne Instrumentengruppen oder mehrere verschiedene Instrumente als Register bezeichnet, soweit dieses aus klanglichen Gründen sinnvoll ist und gleichzeitig der bauartbedingten Einordnung widerspricht.

Die Trommeln bilden ein Register. Sie haben eine Fellmembran und werden mit der Hand oder dem Stock gespielt. Sie erzeugen punktuelle Töne und Rhythmen.

Die Rasseln bilden ein Register. Sie haben einen Resonanzkörper in denen sich freibewegliche Teile befinden. Sie erzeugen Geräusche und geräuschvolle Rhythmen.

Das Untersuchen von Instrumenten auf ihre Eigenschaften und Ausdrucksformen hin führt zu einer Zuordnung im Klangbild. Dies ergibt Gruppen – die Register.

Sound

In unserem Zusammenhang bezeichnen wir mit Sounds die Klangfarbe einer Instrumentengruppe. Jedes Instrument hat einen einzigartigen Klang, kann aber in seiner Ähnlichkeit einer Gruppe zugeordnet werden, dem Register.

Die Sounds bezeichnen die Gesamtheit aller Geräusche, Klänge und Rhythmen, die hörbar gemacht werden können.

Ich meine, was ich tue

In unserem Zusammenhang ist es wichtig, die Bewegung mit einer klaren Absicht zu versehen. Einen Stock bspw. werfe ich nicht genau auf einen Punkt, wenn ich diesen Punkt nicht genau anvisiere. Neben der Übung und Wiederholung dieses Vorgangs ist es vorrangiges Anliegen, den Übungen diese Absicht beizugeben. Dabei ist der gesamte Körper beteiligt, vom sicheren Stand der Füße und Beine, über die kraftvolle Bewegung der Hüfte bis hin zur Armbewegung. Alle Körperteile werden bewusst wahrgenommen und auf diesen Vorgang abgestimmt.

Das gleiche gilt bei der Erzeugung von Tönen. Ein gestaltetes Geräusch, ein Ton oder Rhythmus wird fassbar durch Ausprobieren und die bewusste Wiederholung. Dies ist nur möglich, wenn ich genau das noch einmal suche, was ich gefunden habe. Jeder Augenblick, jeder Klang ist einmalig, aber die Absicht lässt sich bewusst wieder herstellen.

Nicht den Klang gilt es zu suchen, sondern das, was ich damit ausdrücken wollte – die Absicht.

Bereitschaft

Vorraussetzung für Theaterarbeit und musikalische Arbeit mit dem ganzen Körper ist eine Bereitschaft. Diese bezieht sich auf die geistige und körperliche Wachsamkeit. Jeder Teilnehmer sollte nach seiner eigenen Einschätzung eine generelle Bereitschaft mitbringen und sie auf Augenblicke ausrichten.

Es gilt, die eigene Bereitschaft und die des Partners klar abzuschätzen und dies auf den Moment, an dem alle bereit sind. So entstehen keine Missverständnisse und keine Verletzungen, z. B. beim Werfen und Fangen eines Stockes. Es gilt: wenn ich noch nicht so weit bin, warte ich. Das ist nicht mit Konzentration gleichzusetzen. Es geht um einen klaren Punkt des Beginns aus einer Entspannung heraus, aus einem Blick nach innen und dem Abschätzen der eigenen Bereitschaft. Erst dann folgt die Registrierung des Umfeldes.

Schwerpunkte Beispiele

FLIEGENDE STÖCKE

Spielübungen

Bei der folgenden Übung wird Rhythmus mit Bewegung verbunden. Dadurch schulen wir unser rhythmisches Empfinden mit dem ganzen Körper.

Elemente von Stockkampftechniken und rhythmische Tänze Asiens verbinden sich in dieser Übung. In seiner Betrachtung ist die Übung eher ein Tanz als eine Übung. Sie kann als Erwärmung zu jeder Probe gespielt werden oder als Grundlage weiterer rhythmischer Experimente dienen.

Vorübung: das Vertrautmachen miteinander

- Stöcke / Stäbe aus Kiefernholz, in einer Länge von ca. 110cm
- Stöcke / Stäbe in ausreichender Zahl
- großer Raum: Turnhalle, Saal
- viel Platz zwischen jedem Spieler – ungefähr eine Stocklänge bei ausgestrecktem Arm
 - Grundhaltung einnehmen: Mit beiden Beinen fest im Boden verankert – sicherer Stand. Die Knie nicht durchgedrückt, leicht gebeugt, Schultern locker lassen, Arme an der Körperseite.
 - Stock in die rechte Hand nehmen (bei Linkshändern in die Linke).
 - Haltung des Stocks: Zwei Hände breit vom oberen Ende des Stocks zugreifen. Der Stock hängt senkrecht nach unten, die Hand greift den Stock wie beim Zugreifen eines Schalthebels. Der Stock hängt senkrecht über dem Boden am etwas angewinkelten Arm.
 - Den Stock so halten, dass er locker in der Hand liegt, aber trotzdem nicht herunterfällt.

Wichtig:

Sollte der Stock fallen, laut **JUCHU** rufen!

Nichts ist schlimmer, als sich zu schämen, wenn ein Stock herunterfällt. Ermuntere Dich und die anderen Fehler zu machen und Spass zu haben. Bitte dies ganz bewusst und positiv einfordern, bei jeder Gelegenheit!

Wir brauchen das **JUCHU**, um uns und allen Beteiligten zu signalisieren: nichts passiert, lächle drüber, probier's noch mal. Und siehe da – es wird ein Lächeln auf alle Gesichter zaubern. Verlass Dich drauf.

Werfen und Fangen

Spielübungen

Werfen und Fangen des Stockes mit der einen Hand

Den Stock mit der einen Hand senkrecht und nur wenige Zentimeter, also sanft, hoch werfen und mit derselben Hand fangen.

Vertraut machen mit dem Gefühl des Werfens und Fangens des Stocks. Der Stock soll nicht aus der Richtung schlagen.

Werfen und Fangen des Stocks von einer Hand in die andere

Wirf den Stock in die andere Hand – von rechts nach links (bei Linkshändern umgekehrt). Von unten leicht Schwung holen und den Stock schräg nach oben „entlassen“, ihn nach oben „schicken“. Es gilt hier: **Ich meine, was ich tue**. Strebe eine entspannte Haltung an und lockeres Werfen. Aber setze genau den Punkt des Werfens – bewusst und mit dem ganzen Körper.

Achte darauf: der Stock sollte in der Luft immer nach unten zeigen und von Hand zu Hand kippen. Dabei ruht der Stock scheinbar am unteren Ende auf der Stelle und kippt am oberen Ende von Hand zu Hand. Du brauchst hier Geduld, Ausdauer und Ruhe!

Finde einen Rhythmus, indem Du den Stock hin und her kippen, fliegen lässt – von Hand zu Hand. Ruhig, langsam, gleichmäßig.

Am besten eine langsame Musik dazu laufen lassen und sich zu dieser Musik einschwingen. Den Stock zur Musik und nach eigenem rhythmischen Gefühl an einem klar festgelegten Zeitpunkt von Hand zu Hand fliegen, kippen lassen.

➤ **Stufe 1 – Paarweise**

- Gruppe steht sich in zwei Reihen gegenüber
- Paare bilden: es gibt einen Werfer und einen Fänger
- jedes Paar hat nun nur noch einen Stock
- Paare einigen sich, wer Werfer und wer Fänger ist.
- Stock wird nun rechts neben dem Körper gehalten (bei Linkshändern links).
- Abstand zwischen den Paaren eineinhalb Stocklängen.

Werfen

- Stellung: Der Werfer tritt mit einem Bein nach vorn und einem zur Stütze nach hinten. Bei Rechtshändern ist es das linke Bein. Das rechte Bein ist zum Schwung holen und abfangen. Diese Stellung ist bekannt vom Speerwerfen oder Ballwerfen.
- Die Bewegung des Werfens geht von einer Zurück- und Vorbewegung aus. Schwung holen und werfen. Der Wurfarm sollte neben dem Körper den Stock halten, immer hängend nach unten. Der Arm bewegt sich nun von hinten, Schwung holend, nach vorn.
- Die Richtung des Wurfs bestimmen die Hand und der Arm. Das ist gar nicht so leicht. Die Hand sollte den Stock so fassen, wie in der Vorübung und den Stock so werfen, dass der Stock leicht nach vorn geneigt fliegt. Er sollte sich nicht drehen, nicht zur Seite ausschlagen. Das beeinflusst der Arm. Der Arm streckt sich mit dem nach vorne Schnellen der Hand.

Die Richtung sollte unbedingt nach oben und in Richtung des Fängers sein:

Der Blick ist dabei auf die rechte Hand des Fängers fixiert: **Das ist das Ziel.** Versuche nach oben zu werfen (eine Bogenlampe) und auf die Hand zu zielen. Das braucht Zeit, ist ungewohnt und braucht Vertrauen zum eigenen Wurf und zum Fänger.

Das Werfen wird signalisiert und begleitet mit Worten:

UND HEPP

Das UND begleitet den Vorgang des Schwungholens und gibt dem Fänger das Signal: Jetzt werfe ich.

HEPP wird laut ausgesprochen, in dem Moment, in dem der Stock die Hand verlässt.

Der Stock soll sich nicht drehen nachdem er die Hand verlassen hat. Er liegt in einer Schräglage in der Luft zum Fänger geneigt.

Der Stock soll vom Fänger bequem zu erreichen sein. Kein Strecken, kein Entgegengehen. Der Stock fällt nun oft: **Juchhu !**

Fangen

Der Fänger steht in der gleichen Stellung wie der Werfer. Der Stock wird mit einer Hand gefangen, mit der rechten. Der Fänger soll dem Stock nicht entgegen gehen. Wenn der Stock in Schräglage, nicht drehend, auf den Fänger zufliegt, kann man ihn gut fangen. Mit dem Fangen des Stockes wird der Fänger zum Werfer.

➤ **Stufe 2 – Werfen im Rhythmus**

– Die Paare sprechen laut und gemeinsam hintereinander weg die Silben:

UND HEPP.

- Diese Silben werden an die Bewegungen des Werfens und Fangens gekoppelt.
- Jedes Paar übt für sich, bis es einen gemeinsamen Rhythmus gefunden hat.

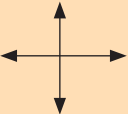
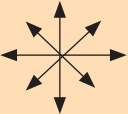
Gelingt dies, kann man spielerische Formen mit mehreren Paaren ausprobieren – Stufe 3.

➤ **Stufe 3 – mit anderen Paaren**

- Es finden sich jetzt 2 Paare zusammen und stellen sich im Kreuz gegenüber auf.
- Die Silbe UND wird nicht mehr gesprochen.
- Das Prinzip des lauten rhythmischen Sprechens bleibt bestehen. Die Paare werfen versetzt und um Verwechslungen zu vermeiden, bekommen beide Paare verschiedene
- Um die Übung übersichtlich und musikalisch zu gestalten ist es wichtig, PAUSEN einzubauen.

Diese sind in einem Beat / Takt mit 4 Schlägen gut auszuführen.

len. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Variante mit 2 Paaren und 3 Paaren.

Aufstellung der Paare	Silben	Rhythmus des Sprechens und Werfens			
		1	2	3	4
	HEPP HIPP	HEPP	nix	HIPP	nix
	HEPP HIPP HOPP	HEPP	HIPP	HOPP	nix

- HEPP, HIPP und HOPP sind dabei die Silben und der Zeitpunkt des Werfens der einzelnen Paare.
- „nix“ wird laut gesprochen, ist eine Pause, in der niemand wirft.

Auch andere rhythmische Variationen sind durch die Verschiebung der Pause „nix“ möglich.

Beispiel:

1	2	3	4	1	2	3	4
HEPP	HEPP	HIPP	<u>nix</u>	HOPP	<u>nix</u>	HIPP	<u>nix</u>

Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Diese Übungen können als Koordinationstraining oder zum Beispiel als choreographische Elemente Verwendung finden und sind vielseitig einsetzbar.

RHYTHMEN für den Klassen- raum

Spielübungen

Geräusche

Mit dieser Übung versuchen wir, Dinge des Alltags der Kinder und Jugendlichen für das Theaterspiel zum Klingen zu bringen. Spaß, Wahrnehmungstraining und Entdecken des rhythmischen Gefühls stehen im Vordergrund. 3 oder 4 Gruppen bilden dabei je ein Register eines Orchesters.

– Dinge, die **Geräusche** erzeugen: Kaugummi kauen, Geräusche mit Papier, rollende Stifte auf einem Tisch, quietschende Kreide an der Tafel, Scharren von Schuhen, ein Lineal, das an der Tischkante knarrt, Knistern von Jacken oder anderen Dingen.

Diese Dinge sind überwiegend leise und brauchen Zeit, um sich entfalten zu können.

- Dinge, die **Rhythmen** erzeugen: Zuschlagen der Tür oder des Fensters, Stifte auf den Tisch schlagen, das Zuklappen eines Buchs, Reiß- oder Klettverschlüsse einer Federmappe, Jacke oder der Schuhe ...
- Dinge, die **Töne** erzeugen: angeschlagene Thermoskanne, ein Glas, ein quietschendes Scharnier. Diese Töne klingen länger aus.

Einsetzender Rhythmus

Modell mit 4 Gruppen / 4 Register

erste Gruppe / Register Geräusche: rascheln, knistern, rasseln ...

zweite Gruppe / Register Rhythmus: aufstampfen der Füße ...

dritte Gruppe / Register Töne: quietschen einer Tür, eines Glases, der Laut Aha ...

vierte Gruppe / Register Rhythmus: Klatschen in die Hände ...

Um in einen gemeinsamen Beat, Takt zu kommen, sucht man eine Musik aus, die als Metrum mitläuft und leise zu hören ist.

- Als erstes der Musik im Stehen lauschen und dazu wiegen, so wie beim normalen Zuhören.
- Dann den Beat heraushören. Das ist gar nicht so einfach. Daher eine Musik wählen, die den Beat laut hören lässt, z. B. Black in Black, AC/DC
Sie ist weg, Fantastische Vier
Wenn du schläfst, Söhne Mannheims
- Man findet den Beat oder Takt durch die Zuhilfenahme des Körpers: Wie würdest du mit dem Kopf dazu wippen oder mit dem Fuß?
- Nun zählt ein Teilnehmer, ein Dirigent den Takt, in diesen Fällen den 4/4 Takt. Er zählt laut, orientiert an der Musik: eins, zwei, drei, vier, eins, zwei, drei, vier...
- Alle Gruppen setzen nacheinander ein.
- Der Zeitpunkt des Einsatzes wird durch den Dirigenten angezeigt. In unserem Falle ist das taktweise: Jede Gruppe setzt einen Takt versetzt auf die Zahl EINS ein.
- Nach vier Takten spielen alle zusammen.
- Die Gruppen zählen laut mit und spielen zusammen mit ihren gesprochenen Zahlen.

Beispielrhythmus

- Gruppe spielt nicht, x Gruppe spielt

Laut zu zählen	1	2	3	4
Gruppe 1	x	x	•	•
Gruppe 2	x	x	•	x
Gruppe 3	•	x	x	x
Gruppe 4	x	•	x	•

Die Gruppen spielen also nur zu bestimmten Zahlen, sprechen aber immer zusammen alle Zahlen, um sich aneinander orientieren zu können.

Die Musik läuft dazu begleitend leise weiter. Das ist sehr wichtig, um Temposchwankungen zu vermeiden. Spielerisch kann man diese Übung laut und leise oder ganz ohne Musik weiterführen. Das Spielen im Takt ist der Schlüssel. Erst wenn eine einfache Struktur gut läuft, einen Schritt weiter gehen zur Improvisation.

Variationen

Der Rhythmus erfährt eine Erweiterung durch den Text. Statt der Zahlen eins bis vier wird jetzt Text gesprochen. Die vier Gruppen stellen sich verteilt im Raum in ihren Registern auf.

erste Gruppe / Register Geräusche: rascheln, knistern, rasseln...

zweite Gruppe / Register Rhythmus: Aufstampfen der Füße

dritte Gruppe / Register Töne: Quietschen einer Tür, der Laut Aha

vierte Gruppe: Register Rhythmus: Klatschen in die Hände

Rhythmusschema:

- Gruppe spielt nicht, x Gruppe spielt

Taktzahl	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Gruppe bekommt den Text:	Mach	doch	mit,	sss	Mach	doch	mit	sss
spielt dazu:	x	x	•	•	x	x	•	•

2. Gruppe bekommt den Text:	Mit	dem	Fuß,	HA	Mit	dem	Fuß,	HA
spielt dazu:	x	x	•	x	x	x	•	x

3. Gruppe bekommt den Text:	Ja	so	quiet-schen	wir	Ja	so	quiet-schen	wir
spielt dazu:	•	x	x	x	•	x	x	x

4. Gruppe bekommt den Text:	Das		klingt		Das		klingt	
spielt dazu:	x	•	x	•	x	•	x	•

Der Dirigent zählt laut die Taktzahlen und gibt die Einsätze der einzelnen Gruppen. Dabei ist zu beachten, dass so gesprochen wird, wie hier notiert. Direkt auf die Zahl spricht man das Wort und oder spielt auf seinem Instrument.

Es überlagern sich auch manchmal das gesprochene Wort und die Musik.

Nachdem die einzelnen Register allein geübt haben und wissen, wie ihre Stimme geht, setzen die Register taktweise nacheinander ein. So behält man den Überblick und lässt den Gesamtklang Gestalt annehmen.

Wenn es gut funktioniert spielen einzelne Register allein, dann wieder alle oder man spielt mit Lautstärkeunterschieden, alles jedoch nach Anzeige durch einen Dirigenten.

Diese Übung soll mit eigenen Rhythmen und Texten ergänzt und erweitert werden. Rhythmisierete Texte verleihen der Sprache Nachdruck und fanden als CHOR bereits in der griechischen Tragödie Verwendung.

Bei diesen Übungen entdecken wir das Land der Klänge, Geräusche und Rhythmen und spielen diese zielgerichtet zu Bewegungen der anderen Spieler.

RHYTHMEN in Bewegung

Spielübungen

Ziel ist das Zusammenspiel von zwei Gruppen: einer Gruppe Musiker und einer sich im Raum bewegenden Gruppe.

Jeder Musiker hat mindestens 2 Instrumente.

3 Gruppen:

- Musiker
- eine Gruppe bewegt sich im Raum
- Zuschauer

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Hier nur einige Anregungen:

- Bongo, Conga, Djembé, Tamburin, Trommeln jeglicher Art und Größe
- Glockenspiele, Klangstäbe, Gongs, Klangschalen, klingende Schüsseln aus Glas oder Metall
- Plastikflaschen, Shaker (Dosen mit Reis, Erbsen, Bohnen), gekaufte Shaker, Rasseln
- Schlagzeugelemente (Becken, Hi-Hat, kleine Trommel)
- Laub, Papier, Plastiktüten zum Knistern, Zerknüllen und Zerreißen

Im Raum so verteilen, dass die Musiker und die Bewegungsgruppe in Richtung Zuschauergruppe spielen.

vorher: klare Aufgabe stellen

nachher: eine Feedback Runde; Motive, Rhythmen und Folgen von Klängen aufschreiben.

Ablauf:

- Gruppen formieren sich freiwillig und wechseln nach einem Durchgang.
- Jeder Musiker hat höchstens zwei Instrumente.
- Jeder Musiker sucht, probiert zwei Sounds aus und legt sich darauf fest. Die Sounds bezeichnen die Gesamtheit aller Geräusche, Klänge und Rhythmen, die hörbar gemacht werden können. Die Anzahl der Sounds wird hier auf zwei reduziert. Das macht es übersichtlicher und fordert auf, in der Absicht des Spielens genau zu sein.
- In der Bewegungsgruppe einigt man sich auf eine Situation. Zum Beispiel: im Flughafen, im Wartezimmer, auf dem Friedhof, beim Frisör, beim Fußball o. ä. Situationen suchen, die klare Erinnerungen wecken, klare Bilder erzeugen.
- Die Bewegungsgruppe soll keinen Tanz vollziehen, sondern Alltagsabläufe suchen, Bewegungsabläufe, Verhaltensweisen, absichtliche Handlungen durch Bewegung ausdrücken. Ohne Sprache, ohne Laute – das macht die Musikgruppe.

Improvisation – die Situation und der Sound

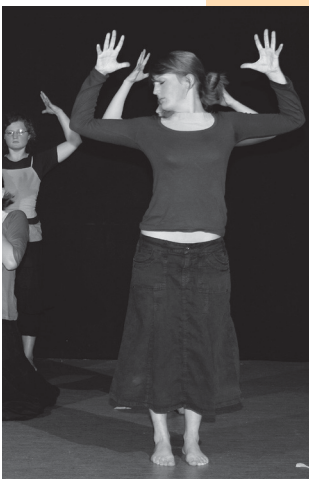
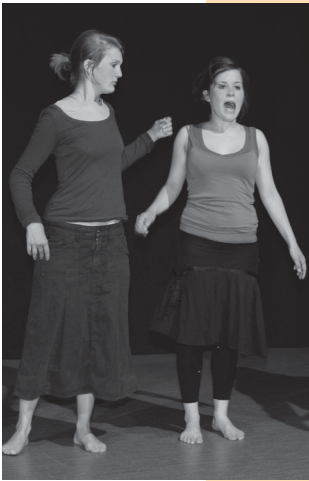
- Die Situation der Bewegungsgruppe wird spontan improvisiert (ohne das festgelegt wird, wann was von wem wie gespielt wird). Die Musiker sollen dazu Klänge, Geräusche und Rhythmen finden.
- Dieses Spiel wird noch einmal gespielt. Dabei ist darauf zu achten, dass auch das zweite Mal eine Einmaligkeit besitzt. Neue Bewegungen und neue Sounds suchen.
- Feedback – Runde
- Gruppen tauschen

Improvisation – der Ort des Sounds und seine Bewegung

- Die Musiker einigen sich auf einen Ort und damit verbundene Klänge, die sie durch die Instrumente ausdrücken. Zum Beispiel: der Tag beginnt in der Maschinenhalle ...
- Die Bewegungsgruppe versucht nun, diese Sounds in Bewegungen umzusetzen.
- Dieses Spiel wird noch einmal gespielt. Dabei ist darauf zu achten, dass auch das zweite Mal eine Einmaligkeit besitzt. Neue Bewegungen und neue Sounds suchen.
- Feedback – Runde
- Gruppen tauschen

Improvisation – die Bewegung und der Sound

- Die Gruppen einigen sich auf eine Situation oder einen Ort.
- Jeder Musiker sucht sich einen Spieler aus der Bewegungsgruppe.
- Die Paare sprechen sich nicht ab. Es entsteht, was entsteht.
- Dieses Spiel wird noch einmal gespielt. Dabei ist darauf zu achten, dass auch das zweite Mal eine Einmaligkeit besitzt. Neue Bewegungen und neue Sounds suchen.
- Feedback – Runde
- Dann die Gruppen tauschen



Improvisationsregeln in diesem Zusammenhang

- Es ist Ziel ein Zusammenspiel zu erreichen, neue Klänge, Rhythmen und Geräusche zu finden. Diese sind so einzigartig wie jeder Teilnehmer.
- Bewerte nicht das Gesehene, beschreibe präzise. Bewertungs freies beschreiben ist schwer, ist aber erst der Motor für freies Spiel, für Improvisation.
- Sounds sind nicht schlecht oder gut, sie sind dicht, groß, spitz, gelb oder fluffig – benutze deine Phantasie um zu beschreiben, was Du hörst.
- Bewegungen und Sounds sind nicht perfekt und ausgefallen. Sei konkret in Deinem Tun. Meiner was Du ausdrückst.
- Höre gut zu. Schulte Deinen Seh- und Hörsinn. Mach weniger und setze es bewusst ein.
- Warte nicht ab. Sei auf dem Weg und lass Dich ein auf das, was Du hörst bzw. was Du siehst.
- Nimm wahr, was die anderen in Deiner Gruppe tun. Nimm Rücksicht, setz Dich durch, hör auf und setz wieder ein. Wie lange die Übung dauert, hängt von Dir und Deiner Bereitschaft ab.
- Sei unterwegs, reagiere einfach.
- Verkrampfe nicht. Bleibe locker, wenn Dir nichts einfällt, hab Geduld. Bleib wachsam und bei der Gruppe.
- Schulte Deine Bereitschaft zum Mitmachen.

Auswertung

Sammelt Beschreibungen und Bilder, die entstanden sind, Augenblicke, in denen etwas entstand. Tauscht Euch aus. Entdeckt und sucht weiter. Verfeinert die Suche.

Hier in direkter Ansprache über das Arbeits – Du. Dies spricht den Teilnehmer, Spielpartner direkt an, ohne ihn persönlich zu kennen. Ein im Theater häufig genutztes Arbeitsmittel.

6. Rhythmik, Bewegung, Tanz

Charakteristik

Erlebnis und Erfahrung im Experimentieren mit Körper, Bewegung und Tanz

Die Wahrnehmung des eigenen Körpers ist zentral. Impulse von außen, wie Musik, andere Tänzer oder Raumsituationen sowie die Wahrnehmung von innerer Bewegung sind der Ausgangspunkt für sämtliche Spiele und Übungen.

Ziele

- Schulung von Eigenwahrnehmung
- Schulung von Koordinationsfähigkeit bei komplexeren Bewegungs- und Rhythmusabläufen
- Schulung von Reaktionsfähigkeit
- Schulung von Kommunikationsfähigkeit mit den Mitteln des tänzerischen Ausdrucks
- Formbewusstsein
- Komposition von Raum und Zeit, d.h. Wahrnehmung von Raum unter kompositorischen Gesichtspunkten, sowie Wahrnehmung von Zeit und Rhythmus unter kompositorischen Gesichtspunkten

All diese Dinge sollen erfahrbar werden (nicht theoretisch), gleichzeitig sollen die Teilnehmer in die Lage versetzt werden, das Erfahrene an Dritte weiterzugeben, d.h. wir machen uns bewusst, was in den Übungen und Spielen passiert ist.

Stichworte / Fachbegriffe

Training, Choreographie, Improvisation, Körperarbeit

Schwerpunkte

Beispiele

TRAINING

Im Training wird der Körper in den Zustand erhöhter Wachsamkeit versetzt. Das Zusammenspiel von Bewegung, Denken und Atmung wird ausgeglichen.

Schwerpunkt im Training ist die optimale „Statik“ des Körpers (natürlich auch in der Bewegung); d.h. Grundlagen der menschlichen Aufrichtung werden in Form von Übungen bewusst gemacht. Besonderes Augenmerk verdienen die Wirbelsäule, die Gelenke der Beine sowie die Atmung – um souveräne, sichere Körper durch den Tanz zu führen und Verletzungen zu vermeiden.

CHOREOGRAPHIE

Festgelegte Bewegungsabläufe, die einheitlich gezählt sind, zur Musik, als ganze Gruppe unisono getanz werden.

Spielübungen

- Kreistänze
- Diagonalen (lange Strecke durch den Raum)
- gruppierte Tänze oder Fragmente von Tänzen (im Zentrum des Raumes, während Tänzer die gleiche Blickrichtung teilen)

Die Tänze sind bereits vorbereitet und können unter Umständen an Schüler weitergegeben werden.

IMPROVISATION

Hier wird eine große Zahl von Fähigkeiten eines Darstellers geschult:

- Reaktionsfähigkeit
- Erspüren und Verfolgen von Impulsen, Ideen und kreativem Fluss
- Wahrnehmung der Mittänzer: Fähigkeit, im Moment auf Tanzpartner einzugehen, zu reagieren und – spontan – eine sinnvolle Gestaltung zu entwickeln
- Formbewusstsein
 - a) Formen, die der eigene Körper bilden kann
 - b) Formen, die im Spiel mit dem Partner und der Gruppe entstehen
 - c) Formen im Raum
- Durchsetzungsfähigkeit, Mut, die Führung zu übernehmen
- Anpassungsfähigkeit, Bereitschaft, sich führen zu lassen

Grundformen der Improvisation

Diese Auswahl bewährter Grundformen der Improvisation kann entsprechend veränderbar und komplexer gestaltet werden.

Spielübungen

Follow the leader – Folge dem, der führt!

Schwarmgleich folgt die Gruppe dem, der führt. Zu Beginn werden Tempo, Richtung, Rhythmus und Stopp aus dem Gehen heraus variiert. Es ist nicht leicht, ohne vereinbartes Zeichen geschlossen auf unvorhersehbare Impulse zu reagieren und die flüssige Übergabe der Führung durch Wenden des Körpers und der Blickrichtung weiter zu geben.

Später kann aus dem Gehen tänzerische Bewegung werden, die aus einem Basisthema entwickelt wurde. Gelingt das, entsteht tatsächlich das geheimnisvolle Einverständnis eines Schwarmes, wo es blindes Verstehen zu geben scheint.

Skulpturengarten

Spieler komponieren mit ihrem Körper Skulpturen in den Raum. Höhe und Tiefe des Raumes, Nähe und Distanz zur bereits stehenden Skulptur werden bewusst komponiert.

Diese Struktur kann vielfältig variiert werden:

- Der Weg in den Raum kann bewegt gestaltet werden, so natürlich auch der Abgang.
- An den ersten Skulpturengarten von 3-5 Personen setzt ein zweiter direkt an, bevor die Spieler abgehen.
- Skulpturengärten werden ununterbrochen aneinandergereiht, ein Reigen entsteht.
- Aus einer Bewegungsimprovisation heraus werden Skulpturengärten gebildet. Ein Ort des Innehaltens wird geschaffen.

Duette

In dieser Grundform der Begegnung von Tänzern in Improvisation werden sämtliche Fähigkeiten des Spielers trainiert, vor allen Dingen natürlich Reaktionsfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Zugang zum kreativen Fluss. Ohne Formbewusstsein wirkt eine Duettimprovisation beliebig, unter Umständen auch verschüchtert. Ohne Bewusstsein für die Nutzung des Raumes bleibt die Improvisation klein und auf die beiden reduziert. Ohne Bewusstsein für einen Rhythmus von schnellen oder langsamen, großen oder kleinen Bewegungen wird das Duett fahrig oder langweilig.

Jeder Improvisation geht eine Schwerpunktlegung voraus. Ein Thema oder eine Spielidee wird erarbeitet. Das Spiel mit der Distanz oder Nähe zwischen den Tänzern bietet sich hier an.

Spielübung**Spiel mit Rhythmus**

- einer bewegt sich, der andere ist ruhig (gleichberechtigte Führung)
- Beide Spieler müssen sich gleichzeitig bewegen, wenn einer stoppt, stoppt der andere auch. Die Pause wird so lange gehalten, bis einer von beiden wieder beginnt.

Ein reines Bewegungsthema kann dem Duett zugrunde liegen, z. B. kann in einer ruhigen Körperarbeitseinheit die Wahrnehmung des Einzelnen auf die Hände, Arme und den Schultergürtel gelegt werden. Daraus kann ein schönes Handduett entstehen. Wenn Musik das Grundthema sein soll, wird vorab in Einzelarbeit das Hören von Musik und das Umsetzen der Impulse geübt. Musik als Hilfestellung und Anregung ist aber auch möglich.

**Mischform
Improvisation /
Choreographie**

Gestaltung einer Bewegungsabfolge oder Szene aus der Improvisation heraus

Spielübungen**Namen schreiben**

Die Teilnehmer entwickeln aus den Buchstaben ihres Namens Bewegungen, setzen diese aneinander und erstellen somit eine Choreographie, mit der man wiederum unzählige Szenen gestalten kann, z. B. Duette.

Zeitlich und räumlich versetzte Sequenzen erhöhen den Reiz. Das Resultat ist hier ein festgelegter Ablauf von Bewegungen und „Pointen“, zu denen dann auch Musik gewählt werden kann.

Akkumulation – Koffer packen

Die Gruppe steht im Kreis, der Erste macht eine Bewegung – alle machen sie nach.

Die ganze Gruppe wiederholt die erste Bewegung, der Zweite setzt eine neue daran.

Alle wiederholen diese zwei Bewegungen, der Dritte setzt eine weiter Bewegung an, ...

Wichtig ist, nicht lange zu überlegen und nicht zu diskutieren. Es entsteht so eine Choreographie.



7. Atmung und Stimme

Charakteristik

Atmen und Sprechen kann jeder?

Ein lockerer Körper mit ausgewogenem Spannungsverhältnis ist Ausgangspunkt der schauspielerischen Darstellung und der stimmlichen Leistung.

Atem- und Stimmführung sowie Lautgriff führen dazu, dass die Botschaft, der Ausdruckswille des Schauspielers bei Partner und Publikum ankommt.

Atem- und Entspannungsübungen können helfen, Lampenfieber wirksam zu reduzieren.

Das Sprechen, der Einsatz der Sprechstimme muss zur Person und zur speziellen Sprechsituation auf der Bühne passen.

Der Kurs beschäftigt sich mit Übungen zu Lockerung und Entspannung, Atemführung und Resonanz, Kraftstimme und Lautgriff, Präsenz, Hörer- und Raumbezug.

Ziele

- Wahrnehmungsschulung – Bewusstmachung von Körperspannung, Atemvorgängen und Stimmtechnik
- die (eigene) Stimme und ihre Wirkung wahrnehmen und beschreiben
- Nutzung der Resonanzräume und der stimmlichen Möglichkeiten
- Verstärkung der darstellerischen Wirkung durch richtigen Einsatz von Atmung und Stimme/sprecherischen Ausdrucksmitteln
- lebendig und verständlich sprechen mit Hörer und Raumbezug
- Anregungen, eigene Ideen für den Unterricht finden

Stichworte / Fachbegriffe

(Mittel)körperspannung, Zentrum, Muskeltonus, Atemräume, kombinierte Atmung, Flankenatmung, Zwischenrippenmuskulatur, Abspannen, Atemführung, Resonanz, Resonanzraum, mittlere Sprechstimmlage, Indifferenzlage, Stimmsitz, Schonstimme, Kraftstimme, Präsenz, Partner-, Hörer- und Raumbezug, (An)sprechhaltung, Gestus, Artikulationspräzision, Lautgriff

Schwerpunkte

Beispiele

LOCKERUNG / ENTSPANNUNG

Worauf es ankommt, worauf zu achten ist:

Nur aus einem lockeren, entspannten Körper kann eine ebensolche Stimme kommen. Es geht darum, Muskeln im ganzen Körper zu lockern und Verspannungen zu lösen. Atmung und Stimmgebrauch werden dadurch lockerer und gelöster. Das Körperbewusstsein wird geschult, der Muskeltonus ausgeglichen, die Wahrnehmung für die Mittelkörperspannung vorbereitet, der Bodenkontakt verbessert, eine Haltungsaufrichtung erreicht.

Spielübungen

- Kirschenpflücken
- Gliederkasper
- Die Biene
Vorstellung eines „Ganzkörperbienenkostüms“,
der Reißverschluss geht vom Kopf bis zum Becken, wird mit

einem stimmhaften s aufgezogen. Durch Hüftkreisen und späteres Schütteln auf „www“ entledigt man sich des restlichen Kostüms.

- das Wildschwein
- Wippen auf den Fußspitzen/Gliederschütteln
- W/S-Ball
- Fußkreisen
- Wisch-wasch-wusch

(nach Theresa Demarmels) – das linke Bein ist zunächst das Spielbein, das rechte das Standbein: linkes Bein abwechselnd schwungvoll vor, hinter und wieder vor dem rechten Bein schwingen lassen, begleitet von den Silben „Wisch-wasch-wusch“, das rechte Bein hat festen Kontakt zum Boden: danach Wechsel von Spiel- und Standbein

- weitere Entspannungsübungen wie Yoga, Eutonie oder autogenes Training

ATMUNG

Die Bauchdecke hebt sich bei der Einatmung und senkt sich bei der Ausatmung.

Dabei ist auf die Zwischenrippenmuskulatur und die Flanken zu achten, die Schultern nicht hochziehen.

Bei Impulsübung geht die Bauchdecke nach innen.

Spielübungen

- Ruhig ein- und ausatmen, dabei Atemrhythmus und Bauchdeckenbewegung spüren, Übung im Liegen und Stehen durchführen
- Faden ziehen: ausatmen auf f, dabei Faden vom Mund wegführen, auf ruhige und gleichmäßige Atemführung achten
- Atemschnüffeln: einatmen auf drei „Schnüffler“
- Atem spüren in verschiedenen Positionen: im Liegen, mit aufgestellten Beinen, in der Hocke, in der Position des Kindes, im Sitzen, im Stehen usw.
- Ausatmen in drei Stößen mit kurzen Impulsen (Achtung! Bauchdecke geht bei jedem Impuls nach innen!)
- Kerze ausblasen (mit Impuls)
- Impulse auf f/w, s stimmhaft/stimmlos, sch, kscht, st, immer mit Gestus: motzend, freundlich begrüßend, auffordernd usw.
- Abspannen: ausatmen auf f, Einatemreiz abwarten, Luft durch den Mund „einfallen“ lassen, Lösen von Beckenboden, Bauchdecke, Zwischenrippen, Schultern, Kehlkopf, Unterkiefer locker + unten, weiter Rachenraum

LOCKERUNG der Hals- und Gesichts- muskulatur

Die Zunge bleibt vorn, Zungenspitze an den unteren Schneidezähnen, Übungen für Halsmuskulatur sanft ausführen, besonders die Lockerung des Unterkiefers ist von großer Bedeutung, da sonst keine entspannte Stimmgebung möglich ist.

Spielübungen

- Kopfdrehen
- Gähnen
- Pleuelübung
 - Die Zungenspitze liegt dabei fest an den unteren Schneidezähnen an. Die Zunge schnellt weich federnd vor und zurück, bis über die (fixierte) Zungenspitze und die Zähne hinaus und wieder zurück. Der Kiefer ist dabei weit geöffnet.
 - Zunge bei geschlossenen Lippen vor den Zähnen kreisen lassen
- Lippenflattern (stimmhaft, stimmlos, mit Melodiebogen)
- Lippen abheben
- Lippen zum Fischmaul vorstülpen und wieder zurück
- Zungeschleudern
 - Zunge bei geöffnetem Mund schnell von hinten nach vorn oder von einem Mundwinkel in den anderen bewegen
- Kieferschütteln
- Propeller (in eine Richtung, in beide Richtungen, weitergeben)
- Wangen austreichen
- Wangen blähen
- Grimassen schneiden und wieder entspannen

RESONANZ

Die Erschließung und Wahrnehmung der Resonanzräume (Stimmsitz) geschieht durch regelmäßiges Training und damit Erfahrung.

Spielübungen

- Summübung
- Kauübung
- Kauübung in Verbindung mit Wörtern
- Buffet
- sich abtasten auf iiiih/oooh – Resonanzübung mit Partnerbezug
- Resonanzübung in der Ecke
- Raumresonanzübung
 - Sie richten ein Zimmer neu ein. Sprechen Sie für die Umgestaltung laut in den Raum hinein. Z. B.: „Die Wand hätte ich gerne in (kleine Sprechpause) Blau!“, „Den Schreibtisch (kleine Sprechpause) bitte dorthin. Die Übung wird mit Gesten unterstützt.

KRAFTSTIMME

Bei Kraftstimmübungen werden die Bewegungen immer aus der Körpermitte, dem „Zentrum“ heraus gesetzt, niemals durch Kraftwirkung auf den Kehlkopf!

Spielübungen

- Lassowurf • Fechten • Atemwurf in Verbindung mit Wörtern • Balaloo
- Deklamieren mit Bauchspannung
- Swisch Boing Pao (Zing)

Die Teilnehmer stehen im Kreis, mögliche Impulse:

- Swisch: eine Geste wird auf die Silbe Swisch weitergereicht, beide Arme schwingen aus der Mitte heraus (Mittelkörperspannung) zum Partner, weiterreichen in eine Richtung
- Boing: Richtungswechsel bei Swisch oder Zing, Abwehren bei Pao
- Pao: Zielimpuls (Mittelkörperspannung, Kraftstimme) mit ausgestrecktem Arm. Mit dieser Geste kann nicht auf den Nebenmann gezielt werden.
- Zing: Daumen nach links oder rechts, das Spiel lässt einen Teilnehmer aus

- Homonungu/Pfokwoschwotzwo
- Aufbau der Kraftstimme über f/s (Klawitter)

GELÄUFIGKEIT / ARTIKULATION

Artikulationsübungen sollen auch vom Partnerbezug begleitet sein. Ein Beispiel dafür ist die „Küchenübung“ nach Klaus Klawitter: lockerer Kiefer, Lautgriff, Lippenrundung, Intensität.

Spielübungen

- vgl. Übungsblätter
- **Küche wischen:**
Partner stehen sich gegenüber, einer spricht: „Ich wische diese Küche, du wischst diese Küche, diese Küche wischen wir gemeinsam und diese Küche wird heute überhaupt nicht gewischt!“ Die Übung wird durch Gestik begleitet.
- **Mala wopp**

**SPRECH-
AUSDRUCK /
PRÄSENZ**

Wahrnehmung der eigenen Sprech- und Raumwirkung; (An)sprechhaltung; präsentenes Auftreten, körperlich und stimmlich, Fühlen und Füllen von Sprechpausen

Spielübungen

- Der Clown
Die Übung ist eine Erweiterung der Atemübung „Fädenziehen“. Ein Clown steht in der Manege und zieht sich Fäden oder Papierschlängen aus dem Mund.
Stichwort: Hörer- und Raumbezug, Ausstrahlung
- Übung für Gesten und ausdrucksvolles Sprechen:
 - „Ich habe einen Freund.“
 - „Hereinspaziert, meine Damen und Herren!“

8. Clownspiele

Charakteristik

Der Clown ist ein sehr buntes und vielschichtiges Wesen mit einem einmaligen Charakter, der abhängig ist von der Person, die in die Figur des Clowns schlüpft.

Der Clown bedient sich clownesker, humoristischer Mittel, um sein Publikum emotional zu berühren, zum Lachen, aber auch zum Weinen zu bringen. Dieser Kurs soll den Teilnehmern eine Einführung in das Clownstheater und einzelne Clownstypen geben.

Wenn man in die Rolle eines Clowns schlüpfen möchte, muss man sich darüber im Klaren sein, dass man einen Clown nicht einfach spielt – sondern, man ist der Clown.

Das Wesentliche eines Clowns, ist die Wahrhaftigkeit. In der Wahrhaftigkeit und im Unerwarteten liegt die Komik des Clownspiels. Wenn man versuchen wollte, das Wesen des Clowns zusammenzufassen, könnte man auf folgende Wesenszüge kommen:

- ein Clown agiert immer 100 % , egal wofür er sich entschieden hat
- ein Clown kennt keine reale Gewalt
- ein Clown besitzt unbegrenzten Spieltrieb
- ein Clown lebt im „Hier und Jetzt“ ohne Zukunftsplanung
- ein Clown scheitert gerne

Ziele

- eigenen individuellen Clownstyp finden und erspüren (wann bin ich komisch und warum)
- nonverbale clowneske Gruppenspiele entwickeln
- verbale und nonverbale Clownszenen entwickeln
- Bedeutung von Rhythmik in Clownszenen

Stichworte / Fachbegriffe

Clownstypen – Weißclown – August – Temperamente, Gruppenspiele

Clownsreihe – Bedeutung erster Clown und letzter Clown, Rhythmik – Komik

Clownszenen – Clowneske Mittel – Überzeichnung – Umkehrung

Schwerpunkte

Beispiele

GÄNGE nach akustisch/ muskulären Gesichtspunkten

Spielübungen

Als einleitende Lockerungsübung und zur Figurenfindung geeignete Übung:

Alle bewegen sich beliebig im Raum oder im Kreis. Es werden verschiedene Fußstellungen gemeinsam ausprobiert. Dabei beobachten die Teilnehmer an sich selbst und anderen Teilnehmern, wie die einzelnen Gänge die gesamte Körperhaltung verändern und welche Bewegungen bei wem komisch wirken und warum.

- Hackengang
- Zehenspitze Innenkante / Außenkante
- Zehen einrollen
- Zehen hochziehen
- Fußspitzen nach außen / innen richten

GÄNGE mit bestimmter Haltung

- weich abrollen
- harter unabgerollter Gang
- linker Zeh bleibt an rechter Ferse hängen u. umgekehrt
- Füße heben sich nicht vom Boden ab

Spielübungen

Hierbei wird bewusst der ganze Körper eingesetzt, wobei die Hauptbetonung auf den Füßen liegt. Die Teilnehmer beobachten wieder, welcher Gang beim wem komisch wirkt und warum.

- auf „Eiern laufen“
- müde schlurfen
- Laufen auf scheinbar unsicherem Untergrund
- Laufen auf sehr heißem Untergrund
- ein sehr fröhlicher Mensch hüpf tanzelnd
- Laufen auf schlammigem Untergrund
- Laufen auf spitzen Steinen
- Laufsteg u. a.

HINDERNISLAUF ohne Hindernisse

Spielübungen

Die Spieler werden angehalten, möglichst individuell die einzelnen Hindernisse zu überwinden. Der erste Spieler in der Reihe gibt pantomimisch ein Hindernis im Raum vor – überwindet es und die anderen folgen nach. Dann gibt der Nächste ein Hindernis vor, usw.

Mögliche Hindernisse:

- Kisten, Kästen, Pakete, ...
- Höhlen, Tunnel, Hürden, ...
- Türen, Fenster, ...
- Fassaden an Hochhäusern
- unsichere, klebrige, stinkende Untergründe

CLOWNSTYPEN Weißclown / August

Spielweise im Partnerspiel, Weißclown ist der Chef, der dumme August macht alles falsch, transportiert jedoch die Komik (wird bei kommenden Partnerübungen noch verstärkt behandelt). Weißclown und August sind historische Figuren, mit bestimmten Verhaltensweisen.

Spielübung

- jeweils Paare bilden
- einer ist der Chef und bestimmt die Richtung der Fortbewegung
- zügiges Ändern der Richtung ohne Vorankündigung
- der Partner versucht, bestmöglich zu folgen

CLOWNSTYPEN Farbeinteilung

Mögliche Herangehensweise an den ursprünglichen Clown.

Farben stehen für die Temperamente:

Rot – Sanguiniker

Gelb – Choliker

Blau – Phlegmatiker

Schwarz – Melancholiker

Allerdings erscheinen die Clowns-Temperamente nicht entsprechend, sondern oft entgegengesetzt zum natürlichen Temperament. Ebenso treten die Temperamente selten in einer reinen Form auf, meist sind es Mischformen.

Roter Clown:

große ausufernde Bewegungen, geschmeidig, schnell, kraftvoll, schießt am Ziel vorbei, Zentrum für Bewegung ist der Bauch

Gelber Clown:

eckige, enge Bewegungen, viele Brüche, neugierig, will alles wissen und haben, Cheftyp, aber nicht zwangsläufig in der 1. Reihe, Bewegungsimpulse geleitet von der Nase

Blauer Clown :

weiche, langsame Bewegungen, Träumer, verliert leicht das Ziel, Bewegungsimpulse gehen von der Stirn aus

Schwarzer Clown :

disharmonische Bewegungen, Diagonale in der Körperhaltung – Melodram – kein festgelegtes Bewegungszentrum

Spielübung

Partnerübung, Marionettenspiel

Einer übernimmt den Marionettenspieler, der andere ist die Marionette und lässt sich führen. Roter Clown wird von einem imaginären Faden am Bauch gezogen; gelber Clown wird an einem imaginären Faden an der Nase geführt und der blaue Clown entsprechend an der Stirn.

Wichtig: Verantwortung für den Partner, Faden aufnehmen und später abschneiden.

BEWEGUNGS- FORMEN der Clownstypen

Spielübungen

Blumenpflücken

alle pflücken pantomimisch gleichzeitig Blumen im Raum:

- Roter Clown haut z.B. Riesenblume mit der Säge um
- Gelber Clown pflückt mit spitzen Fingern ein dürres, möglicherweise nicht gut duftendes Gewächs
- Blauer Clown nähert sich zögernd dem kleinen zarten Pflänzchen, bettet es vielleicht in sein Taschentuch
- Schwarzer Clown pflückt dieses sehnsuchtschwereabgeknickte Pflänzchen und versucht, es sich eventuell (nach mehrmaligen Abstürzen) in seine Hemdtasche zu stopfen

Wichtig: Jeder beobachtet, in welchem Typ er / sie sich am wohlsten fühlt – gleichzeitig die Partner beobachten, welcher Typ hat die komischste Ausstrahlung hat.

Wichtig: Nicht der Clownstyp, in dem man sich am wohlsten fühlt, ist auch oft der komische, sondern meist ein entgegengesetzter Clownstyp.

Pusten

(pantomimische Luftschlösser o. Seifenblasen)

Alle pusten gleichzeitig o. im Kreis nacheinander:

- Roter Clown – starkes Pusten, mit Anlauf, ganzer Körpereinsatz
- Gelber Clown – pusten mit spitzem Mund, zielsicheres Pusten
- Blauer Clown – zartes Pusten, fast hauchen, Detailgenauigkeit
- Schwarzer Clown – der Versuch des Pustens geht fast in ein Seufzen über, vielleicht fällt die gepustete Luft auch nach unten

Clownsreihe

Alle Teilnehmer in einer Reihe, evtl. nach Größe ordnen, der erste Clown ist auch der Chef. Man kann Spiele aus der Clownsreihe heraus entwickeln. Der erste Clown gibt die Aktionen vor, alle anderen machen sie mit mehr oder weniger Erfolg nach oder helfen bei der Aktion – nur der letzte Clown hat die Möglichkeit, die gesamte Aktion zu brechen, die Pointe zu setzen (klassische Clownsreihe). Die Clownsreihe kann mit allen Clownstypen gemischt sein.

Spielübung

Auftritt Clownsreihe

- günstig mit Musik, gibt den Schwung und Rhythmus vor
- gesamte Clownsreihe kommt herein, z.B. alle in einem Laufstil, nur der Letzte eilt hinterher
- verschiedene gemeinsame Gänge – Abgang
- Auftritt – Gänge – gemeinsame Aktion – Abgang
- Auftritt – Verbeugen – Abgang

In Clownsreihen erzählt sich die Komik oft über eine gewisse Spielrhythmik, die dann wieder gebrochen werden kann.

Synchrone Aktionen / Rhytmik

Spielübungen

gemeinsames Beobachten einer Stubenfliege

- Clownsreihe frontal in Linie
- Anfangspunkt gemeinsam auf Fliege
- Fliege startet – alle schauen zu
- Fliege fliegt Looping – alle bewegen im gleichen Rhythmus den Kopf, um der Fliege zu folgen
- Fliege landet, stürzt ab oder explodiert

gemeinsames Seufzen

- Clownslinie frontal
 - Chef seufzt
 - 2. Clown seufzt auch (sicher über etwas anderes)
 - Im gleichen Rhythmus seufzen alle aus der Clownsreihe, bis auf den Letzten, der eine Pointe setzen kann, z. B. bleibt ihm der Seufzer im Hals stecken
- Möglich: alle seufzen gleichzeitig oder alle seufzen direkt nacheinander (Rhythmik).

Alle Clowns können auch an einer gemeinsamen Aktion mitwirken, ohne dass sie das gleiche tun.

Spielübung

Fließband „Mc Donalds“

- Clownslinie frontal
- Chef öffnet leere Packung
- 2. Clown schneidet Brötchen auf und legt sie rein
- 3. Clown legt eine Scheibe Käse rein
- 4. Clown knallt heißes Fleisch rein
- 5. Clown bespritzt alles mit Ketchup
- letzter Clown packt ein oder isst oder schmeißt den „Burger“ nach hinten

Die Übung in einem gemeinsamen Rhythmus laufen lassen, evtl. mit Geräuschen. Vielleicht im Verlauf des Spiels den Rhythmus beschleunigen oder verlangsamen.

CLOWNESKE MITTEL Überzeichnung

Es gibt verschiedene clowneske Mittel, die das Clownsspiel unterstützen und komische Situationen provozieren. Ein clowneskes Mittel ist die **Überzeichnung**.

Die Überhöhung / Verstärkung / Überzeichnung in Clownsszenen kann man z.B. durch Requisiten erreichen.

Beispiel Requisit Leiter:

Roter Clown: Riesenleiter, Sprossen weit auseinander

Gelber Clown: besonders schmale, dünne aber lange Leiter

Blauer Clown: minimalistische Leiter

Schwarzer Clown: schiefe Leiter , mit fehlenden Sprossen

Man kann die Überzeichnung jedoch auf rein spielerischem Weg erreichen.

Spielübung

Spaghetti

- Chef hat Spaghettitopf, jeder Clown nimmt sich eine einzelne Spaghetti pantomimisch heraus
- 1. Clown hat eine Nudel, die aus Gummi scheint

- 2. Clown hat eine Nudel wie ein Lasso
- 3. Clown hat eine winzig kleine Nudel
- 4. Clown hat eine sehr lange Nudel, usw.
- aufessen der Nudel entsprechend ihrer Schwierigkeiten

Umkehrung

Ein weiteres clowneskes Mittel ist die Umkehrung. Die klassische Nummer wäre der Clownschef (Weißclown), der einen Auftrag erteilt, aber das Gegenteil davon geschieht (August). Jemand soll Brot einkaufen, kommt aber mit einem kaputten Handwagen wieder; jemand soll nach links gehen, geht aber nach rechts; ...

Spielübung

Floh

- ein Clown wird von einem wilden Floh geplatzt
- Floh hüpfert weiter und erzeugt beim Partnerclown wohlige erotische Schauer
- Erster Clown kauft sich jetzt den Floh zurück, wird aber wieder nur von ihm geplatzt

Spielübungen

für eine Gruppenclownerie das unhörbare Orchester

- Chefclown ist der Dirigent
- jeder Clown entscheidet sich für ein Instrument
- Auftritt der Clowns nacheinander mit ihrem pantomimischen Instrument
- Auftritt des Dirigenten
- Chef dirigiert unhörbare Musik mit verschiedenen Dramatiken

Wichtig: Das Publikum sollte die Musik innerlich hören können.

Wichtig: Es ist auch möglich, sich nicht für ein Symphonieorchester zu entscheiden, sondern z. B. für eine Swingband, Rockband.

Um eine pantomimische Clownsnummer zu illustrieren, ist es auch möglich, Musik einzusetzen oder mit Geräuschen eine Szene zu untermalen, z. B. ein Clown, der sichtbar Geräusche produziert.

Zahnarzt

- Wartezimmer beim Zahnarzt, ein Clown steht sichtbar für das Publikum aber nicht für die Mitspieler, macht entsprechende Zahnarztgeräusche
- Auftritt der Clowns nacheinander
- unterschiedliche Reaktionen auf die Geräusche

Wichtig: In diesem Fall ist der „Geräuschemacher“ der Chef der Szene.

Clownsszenen verbal

Als Clown hat man die Möglichkeit, auch die Sprache als clowneskes Mittel einzusetzen. In Dialekten, Wiederholungen, Sprachstörungen etc. kann sich dieses ausdrücken. Es gibt auch die Möglichkeit, eine selbst erfundene Sprache zu sprechen, so genanntes Gromolo.

Spielübungen

Konversation mit einem Wort

- 2 Clowns auf der Bühne
- jeder der Clowns bekommt nur ein Wort zur Verfügung, z. B. „ja“ und „nein“
- mit diesem jeweils einen Wort sind die Clowns nun angehalten, sich spielerisch zu äußern
- mögliche andere Worte: „och“ und „ach“, „köstlich“ und „furchtbar“, etc.

Man kann diese Übung erweitern, indem man ganze Sätze verwendet.

Beispiele:

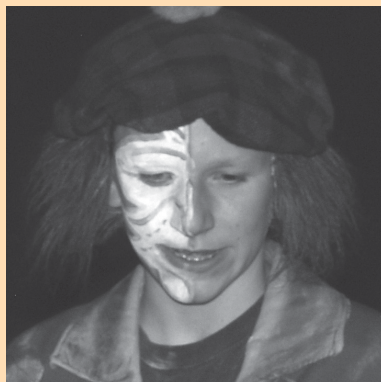
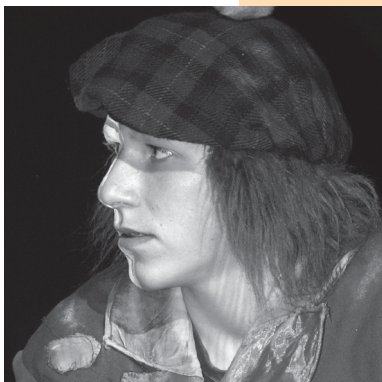
- „Hier ist es schön!“ – beide Clowns haben den gleichen Satz
- „Ich bin der große Zauberer!“
- „Ich bin groß!“ – „Ich bin größer!“ – beide Clowns haben einen unterschiedlichen Satz

Wichtig: Jeder Clown muss an seine Worte glauben und sie „ernsthaft“, mit allen spielerischen Möglichkeiten vertreten.

Cafehaus

- Clownschef räumt mehr oder weniger engagiert das Cafe auf, bevor die ersten Gäste kommen
- nacheinander schlurfen, purzeln, hasten, tippeln die verschiedenen Clownstypen in das Cafe
- Unterhaltungen mit einzelnen Wörtern bzw. Bruchstücken von Wörtern, ebenso Bestellungen
- kleinere und größere Katastrophen können nun ihren Lauf nehmen

Wichtig: Nacheinander spielen, Sprache sparsam verwenden, glaubwürdige Clownstypen.



9. Spieler und Rolle

Charakteristik

Dieser Kurs beschäftigt sich mit Möglichkeiten der Annäherung an Figuren literarischer, dramatischer Vorlagen, dem Beleben von fremden Texten, der Möglichkeit des „Mehrerzählwertes“ einer Rolle.

Das „Material“ des Schauspielers ist er selbst, sein Körper, seine Stimme, seine Art sich zu bewegen, seine Mimik, seine Gedanken, seine Erfahrungen, seine Gefühle. Dieses „Material“ muss man gut kennen, trainieren und wach halten, um es bewusst zu benutzen und mit ihm arbeiten zu können. Deshalb wird dem Erwärmen des Körpers und der Sinne genug Zeit eingeräumt.

Ein zentraler Punkt ist es, das emotionale Gedächtnis zu aktivieren. Der Spieler „schlüpft nicht in eine Rolle“, in etwas Fremdes, sondern er macht sich dieses noch Fremde zu eigen und „belebt“ es mit seinen Bewegungen, seiner Art zu sprechen, seiner Mimik, seinem ureigensten „Material“, seiner unverwechselbaren und wunderbaren Eigenart.

*Eigentlich keine Art
Eigenartig
wie das Wort eigenartig
es fast als fremdartig hinstellt,
eine eigene Art zu haben.*

Erich Fried

Ziele

Auf spielerische, also unbewusste Weise aktivieren wir unser emotionales Gedächtnis. Wir werden uns der unerschöpflichen Vielfalt unserer Bewegungsmöglichkeiten, dem großen Spektrum unserer Mimik und unseres Sprachgestus bewusst, um diesen Reichtum an Mitteln bewusst und gezielt bei der Rollengestaltung abrufen und einsetzen zu können.

Stichworte / Fachbegriffe

Trainieren des eigenen Körpers, Körperbewusstsein, Zentrum des Körpers, Gänge beobachten, Gänge ausprobieren, emotionales Gedächtnis wach küssen, die 3 W's einer Figur, Interaktion, das Nacheinander von Agieren – Reagieren, Überraschungen zulassen, Untertext/Kontext,

Schwerpunkte

Beispiele

ERWÄRMUNG des Körpers

Spielübungen

Ballast abwerfen

- sich frei im Raum nach Musik bewegen
- Arme, Beine, Kopf von sich fortschleudern
Darauf achten, dass man die Anderen dabei nicht trifft.
Doppelte Aufmerksamkeit wird aktiviert, die man immer auf der Bühne braucht. Man agiert mit seiner Figur, ist aber ständig wach für seine Umgebung. Dabei außer Atem kommen.
- Musik aus. Jeder bleibt stehen und spürt seinem Atem nach

ERWÄRMUNG der Sinne

Zentrum finden

- Hand auf das Zentrum (Bauch unterhalb des Nabels) legen
- Atem nun kontrollieren und bewusst zur Ruhe kommen lassen
- Atem nun durch den Körper schicken, bis in den kleinen Zeh (Fantasieleistung und aktivieren des "Inneren Auges")
- von den Füßen beginnend erst die linke Körperhälfte mit kreisenden Bewegungen erwärmen
- kurz Innehalten, dem „schiefen“ Gefühl nachspüren
- dann die rechte Körperseite ebenso erwärmen
- Handflächen kräftig aneinander reiben, bis sie heiß werden
- nun die Hände aufs Gesicht legen, bewusst entspannen und die Wärme genießen

Spielübungen

Orientierungsspiele

- Alle Spieler stellen sich so zu einander, dass sie Schulter an Schulter ein Dreieck bilden. Jeder merke sich seinen Nachbarn und die Stelle im Raum.
- Musik – alle laufen zügig durch den Raum.
- Musik stopp – Sofort versuchen alle das Dreieck von eben zu bilden.
- Nun kann man auch noch in veränderter Stellung ein Oval bilden und auf gleiche Weise – Musik - Stopp – sich wieder finden oder gar auf Zuruf zum „Dreieck“ oder „Oval“ wechseln.

Schult die Aufmerksamkeit für das Geschehen um uns herum, weckt die Sinne!

Grimassen – Stille Post

- Alle stehen im Kreis, ich gebe meinem linken Nachbarn eine Grimasse.
- Dieser übernimmt diese quasi als mein Spiegelbild und gibt sie dann weiter an seinen linken Nachbarn.
- Sobald ich sehe, er hat die Grimasse, kann ich entspannen, dann ist der Nächste dran.

Gute Startübung, um Hemmungen abzubauen und zu markieren, dass wir uns in einem geschütztem Raum bewegen, niemand bloßgestellt wird und man es wagen kann, sich zu öffnen.

Diese Öffnung ist eine wesentliche Grundlage für die Erfahrungen im Selbstversuch des Rollenerfindens und Rollenerprobens.

Einer übernimmt die Führung

- Alle laufen im Kreis. Ohne Verabredung übernimmt einer der Laufenden die Führung und verändert z.B. seinen Gang.
- Nun müssen alle so schnell wie möglich reagieren und es ihm gleich tun.
- Wenn alle reagiert haben, gibt ein Anderer einen neuen Gang vor.

- Es können auch Gesten sein (z.B. Kratzen am Arm, Kopfnicken, bis hin zu sehr feinen Äußerungen wie Augenblinzeln, Mundverziehen ect.)

Diagonale durch den Raum

- Wir bewegen uns diagonal durch den Raum.
- Ich gebe einen Gang vor.
- Alle versuchen, diesen Gang in ihre Körper zu bekommen und gehen nach und nach diagonal durch den Raum.
- Alle versuchen es gleich zu tun, doch durch die Individualität der Körper wird es ein Fest der „Eigenartigkeiten“.
- Diese Übung kann auch abgewandelt werden, indem man den Gang seines Vorgängers nachahmt. Ähnlich Interessantes wie bei Grimassen-Stille-Post entsteht.

Motivierte Gänge

- Wir geben kleine Situationen vor, aus denen sich konkrete Motivationen für den Gang ergeben.
- Der Unterschied zu den „leeren“ Gängen wird deutlich.

Was ist passiert? (Interaktion)

- Die Spieler sollen sich einen Grund ausdenken, um auf die Bühne zu kommen, zu schlendern, zu torkeln und dann wird auf offener Szene dieser Gang gestört, so dass die „Temperatur“ des Ganges verändert werden muss.
- Der Spieler kommt eiligen Schrittes in die Szene gestürzt (ist spät dran fürs Büro), bleibt ruckartig stehen, nimmt langsam die Arme hoch und läuft nun unsicher tastend zurück.
- Auf offener Bühne wird eine Figur verändert. Sie geht anders ab, als sie gekommen ist.

Interaktion im kleinsten Rahmen fördert die Lust und die Bereitschaft, sich überraschen zu lassen und Mut für Extreme zu entwickeln.

Diesen Punkt der Veränderung genau zu setzen erfordert in hohem Maße das Bewusstsein für das NACHEINANDER auf der Bühne: Stopp – Wahrnehmen – Bewerten – Reagieren.

Spielübungen

Jeder gibt ein Wort und wir erfinden eine Geschichte

Ich werfe meinem linken Nachbarn einen kleinen Ball zu und sage das Anfangswort eines Satzes, z. B. „Heute ...“.

Der linke Fänger fügt nun seinerseits ein passendes Wort hinzu. Es entsteht eine Geschichte.

Variante A

Der Anfangsbuchstabe jeden neuen Wortes muss in alphabetischer Reihenfolge erfolgen. Man kann an einer beliebigen Stelle im Alphabet beginnen z.B. G-H-I-J-K-L-M.....

**STIMME
kommt dazu**

Variante B

Der Ball wird kreuz und quer geworfen.

Ein ideales Spiel, um sich leer zu machen und sich auf seine Mitspieler einzulassen, um so seine Spontaneität wieder zu wecken. Vorausdenken und für die anderen Denken ist hier ein Hemmnis. Die Magie des Kommenlassens erleben.

Mehrsilbrige Wörter „heraus hören“

- Aus der Gruppe (mindestens 16 Mitspieler) gehen drei Spieler heraus.
- Die Gruppe sucht ein mehrsilbiges Wort aus, zerlegt es in einzelne Silben, z.B. Ad-vents-ka-len-der, verteilt diese auf je zwei bis drei Spieler.
- Die drei wartenden Spieler werden herein geholt, die anderen Spieler sagen nun ununterbrochen und gleichzeitig ihre Silben „ Der-Vents-Len-Der-Ad-Ka-Len-Ad.
- Aus diesem Silbengewirr müssen die drei Spieler das gesuchte Wort heraus hören. Einzelne können sie zum Spielleiter gehen und ihr gefundenes Wort ins Ohr flüstern. So hat jeder der drei Suchenden die Chance, das Wort auch noch zu erkennen.

Wortvorschläge: Au/to/bahn/rast/stät/te
 O/ber/stu/dien/rat
 Blu/men/ge/bin/de
 Ei/sen/bahn/ge/sell/schaft
 Kar/ne/vals/um/zug

Mit einer Stimme reden

- Die Gruppe wird geteilt. Gruppe A steht Gruppe B gegenüber.
- Die Spielsituation wird vorgegeben, z. B. Fahrkartenschalter-Platzreservierung. A ist der Verkäufer, B ist der Kunde. Die Gruppen müssen eng beieinander stehen um zu erspüren, was die Gruppe, z.B. als Fahrkartenverkäufer sagen will.

Dieser verlangsamte Sprachduktus ist zum einen ein großer Spaß, zum anderen zwingt er die Spieler, sehr sensibel zu sein, um nicht als „Macher“ vorzupreschen. Diese Übung hilft den Spielern, die Scheu vor dem ersten auf der Bühne gesprochenen Wort zu nehmen und voll Wonne zu scheitern.

Variante A

Man kann die Gruppen verringern, z. B. zwei – zwei oder

Variante B

ein Ungleichgewicht hereinbringen: zwei – zehn, einer – fünf. Dem Ausprobieren ist keine Grenze gesetzt.

Drei Telefonzellen

- Drei Spieler A, B und C stehen nebeneinander, jeder hat einen konkreten, imaginären Telefonpartner (z.B. Schwiegermutter, Polizei, Vermieter, Geliebten, Arbeitgeber...).
- A beginnt mit der Polizei zu reden. „Ich möchte eine Vermisstenmeldung aufgeben...“.
- B wählt sich nun das Wort „aufgeben“ als sein erstes Wort seines Telefonats mit der besten Freundin. „... aufgeben? Niemals! Ich habe es satt.“
- C wählt „satt“ als erstes Wort seiner Aussage

Den Anderen inszenieren

- Zwei Spieler A und B stehen auf der Bühne.
(Situation wird sich ergeben)
- A beginnt die Improvisation mit einem beliebigen Satz, z. B.
A: „Herr Doktor, bitte kommen Sie sofort!“
B: „sagte sie und fuchtel wild mit den Armen herum.“
Das ist die Regieanweisung für A und nun antwortet B als Bühnenpartner: „Im Tank ist kein Benzin mehr.“
A: „sagte er und nimmt den leeren Benzinkanister“. „Ich habe plötzlich solche Atemnot“.
B: „röchelte sie und nestelt an ihrer Bluse“ ...

Varianten:

Man kann das Ganze auch von zwei Spielern auf der Bühne und zwei Spielern vor der Bühne spielen lassen. Die Spieler vor der Bühne dirigieren die Spieler auf der Bühne, diese agieren gleichsam wie Marionetten.

Die Gefahr dieser Spielart ist, dass es in Klamauk abrutschen kann, da die Spieler auf der Bühne Dinge tun müssen, die ihnen sehr unangenehm sind und sie sich nun mit Überzeichnen der Figuren schützen. Hier muss der Spielleiter den „Dirigenten“ ihre Verantwortung für die ihnen anvertrauten Spieler bewusst machen. Ein Rollentausch ist da sehr hilfreich. Als Diskussionsstoff allerdings wertvoll, da Unterschiede nicht nur gesehen werden, sondern am eigenen Leib erfahren werden.

Party mit seltsamen Gästen

- Drei Spieler gehen auf die Bühne und geben jedem Mitspieler eine Eigenschaft, z.B. dummer Schwätzer, die Attraktive, unangenehm Riechende.
- Jedem Mitspieler sind die Eigenschaften des anderen unbekannt.
- Man ist höflich im Spiel und hält sich nicht plump die Nase zu, sondern versucht auf andere Art der Nähe des Übelriechenden zu entkommen.
- Interessante Variante, wenn sich im Laufe des Spiels die eigene

Einstellung z. B. zur Attraktiven ändert und man entdeckt, sie hat Mundgeruch, oder man verliebt sich in den Dummschwätzer. Wunderbares Veränderungsspiel, das ermuntert, sich überraschen zu lassen und sich zu überraschen.

„Ich liebe meine Mutter! Ja, ich liebe meine Mutter!“

Ich habe zahlreiche Zettel mit Eigenschaftswörtern und Gefühlslagen vorbereitet. Jeder Spieler erhält nun einen dieser Zettel mit Worten wie bestürzt, naiv, hysterisch, verliebt, cholerisch, erleichtert, herrisch, warmherzig, mütterlich, verwirrt, abwesend, berechnend, verzweifelt, devot, unsicher, erschöpft, gleichgültig.

Hinter jedem dieser nun lebendigen Sätze ahnen wir Zuschauer eine Geschichte. Erstes bewusstes Umgehen mit Untertexten / Kontexten.

Arbeiten mit kleinen Dialogtexten

Auftretende Personen: Chefin / Chef, Angestellte / Angestellter

Ort: ein Büro mit einem Schreibtisch, zwei Stühle

Chef: „Kommen sie rein Schmidt! Setzen Sie sich.“

Schmidt kommt herein.

Chef: „Sie wissen, warum ich Sie habe kommen lassen?“

Schmidt: „Nein, Sir.“

Chef schiebt Schmidt eine Zeitung hin.

Chef: „Sie wissen, dass wir niemanden beschäftigen können, der vorbestraft ist.“

Schmidt: „Können Sie es nicht noch einmal überdenken?“

Chef: „Auf Wiedersehen, Schmidt.“

Schmidt: „Ich wollte Ihren blöden Job sowieso nicht.“

Zwei Freiwillige spielen nun diese Szene.

Wir beschreiben das eben Gesehene und wir sind uns einig, der Inhalt des gesprochenen Textes wurde 1 zu 1 in Verhalten und Spiel umgesetzt. Nun geben wir zwei weiteren Spielern einige konkrete Charaktereigenschaften und Eigenarten, (Probleme). Beide Spieler kennen das Charakterbild des Partners nicht, lernen es erst auf der Bühne kennen.

Chef: sehr unsicher, nervös, etwas trottelig, bekommt Hitzewallungen und feuchte Hände, vermeidet direkten Augenkontakt, möchte sein Gegenüber schnell loswerden.

Schmidt: heiteres Wesen, hilfsbereit, sehr attraktive Dame, sehr gesprächig

Wir sehen nun eine völlig andere Szene, voller Spannung, Tragik und Komik. Diese eben gesehene Geschichte hat plötzlich eine Vorgeschichte, die Figuren haben eine Vorgeschichte, dadurch eine glaubhafte Lebendigkeit.

Die Figuren agieren aus dem so genannten KONTEXT heraus. Anhand dieser kleinen Szene wird deutlich, wie eng die Rollenarbeit mit der Inszenierungsarbeit verknüpft ist.

Rollenarbeit

Geschichten auf der Bühne handeln immer von Menschen in Schwierigkeiten, Schwierigkeiten mit sich, den anderen, äußeren Gegebenheiten oder gesellschaftlichen Umständen.

Fragen für die Rollenarbeit:

1. Wie und durch wen ist die Figur in diese Schwierigkeiten geraten?

2. Wie leidet sie? INNERER KONFLIKT

Wichtig für diesen Punkt ist es, diese Zerrissenheit zu splitten und so den Fassettenreichtum der Rolle zu entwerfen und zu zeigen. Das Splitten zwingt den Spieler zum NACHEINANDER, niemals gleichzeitig.

3. Wie versucht die Figur aus diesen Schwierigkeiten heraus zu kommen?

4. Wie wird die Figur durch die Situationen und die Gegenspieler verändert? INTERAKTION)

Der innere Konflikt, diese Zerrissenheit, muss in der Rollenarbeit gesucht und behauptet werden. Das macht eine Figur reich und wir erleben vielschichtige Figuren, die danach streben, ihre verzweifelte Lage zu verlassen, sich also verändern wollen.

Die drei W's:

WER bin ich? WOHER komme ich? WAS will ich? sind erste Fragen in der Annäherung an eine Rolle.

Eine Figur wird mit seiner eigenen Geschichte/Vorgeschichte, einem eigenen kleinen Kompass in eine „fremde“ Geschichte geworfen. Nun wird die Weiterreise gestört und führt zu Abweichungen vom Kurs.

Mit Hilfe der Konzeption des Stücks, in dem die Figur agiert, wird entschieden, wie weit, in welchem Maße und an welchen konkreten Punkten im Stück die Figur so oder so agiert und damit den Handlungsverlauf verändert.

Die Arbeit an der Rolle hängt zum einen von der dramatischen Vorlage des Stückes ab und zum anderen von der LESART des Regisseurs. Der Schauspieler gibt seinerseits seine Gedanken, seinen Gefühlskosmos und seine körperliche Präsenz dazu, um die Figur für das Publikum erlebbar werden zu lassen. Der Zuschauer will ernst genommen werden mit seiner Erlebniswelt, seinen Gefühlen und diese wieder erkennen können. Hier wird sichtbar, wie groß die Verantwortung des Schauspielers gegenüber seinem Publikum ist.

Monologarbeit

Monologarbeit

Goethe: „Faust“ (Mephisto Prolog im Himmel)

Goethe: „Iphigenie auf Tauris“ (Eingangsmonolog)

Shakespeare: „Ein Sommernachtstraum“ (Monolog der Titania)

Andri Beyeler: „Kuh Rosmarie“ (Ansprache an den Hund)

Jede Gruppe einigt sich auf einen Text.

Jeder Einzelne hat nun genügend Zeit zur Vorbereitung, quasi im Selbstversuch, in einer Probensituation das Erfahrene anzuwenden:

- den inneren Konflikt der Figur finden
- 3 W's
- der Auftritt (wie kommt z. B. Iphigenie auf die Bühne?)
- wie halte ich einen Spannungsbogen
- Drehpunkte setzen
- Gesten, Gänge, Pausen und Text koordinieren
- Wirkungsweisen von Text und Geste ausprobieren

10. Dramen- und Inszenierungsanalyse

Inhalt

Theater ist im formalen Sinne die Organisation von Material. Ständiges Suchen und Probieren nach bestmöglichen Lösungen gehören zum Grundgeschäft des Theatermachens.

Die hierfür notwendigen Regeln werden unter dem Begriff der Dramaturgie zusammengefasst und hier an konkreten Beispielen erläutert. Einzelne Grundstrukturen werden vorgestellt und an praktischen Beispielen ausprobiert.

In einer zweiten Stufe sollen dann die im Verlauf der Ausbildung gewonnenen Kenntnisse an einem vorgegebenen Thema exemplarisch angewendet werden. Verschiedene Texte (Prosa, Gedicht oder Dramenauszug) werden auf ihren theatralischen Gehalt hin untersucht, Formen und Stilmittel einer möglichen Umsetzung diskutiert.

Ziele

- Kennen lernen und Anwenden dramaturgischer Regeln
- Arbeit an szenischen Grundstrukturen
- Reflektieren eigener Entwürfe und Erprobung anderer Varianten

Stichworte / Fachbegriffe

Dramaturgie, Entwicklung, Bruch, Timing, Verhältnisse, Proportion, Rhythmus,

Schwerpunkte

Beispiele

Theatralisches Spiel erhält seine dramaturgische Struktur aus bestimmten Grundformationen. Grundformationen sind Aufstellungen von Spielern auf der Bühne. Grundsätzlich hat man zwei Möglichkeiten, ein Spiel zu strukturieren:

- a) mit chaotischen Formationen (Chaos) und
- b) mit geordneten Formationen (Ordnung)

CHAOS

Chaotische Formationen

Es sind keinerlei Ordnungsstrukturen erkennbar – obwohl auch sie ein Mindestmaß an Vereinbarung brauchen.

Alles geht durcheinander: Laufen, Springen, Fallen, Werfen, Hocken, Sprechen, Singen, Rufen Schreien.

Einsatz:

- Ursprüngliches
- Anarchisches
- Rauschartiges
- Grenzenloses

Chaotische Formationen haben ihren großen Reiz, verlieren ihn aber auch schnell. Erst in der Kombination mit geordneten Formationen, im Kontrast zu ihnen, entfalten sie ihre belebende Wirkung.

Spielübungen

Ausflippen

Alle befinden sich auf ihren Plätzen, plötzlich bricht alles aus den Fugen, jeder kann innerhalb seines Aktionsraumes beliebige Vorgänge anbieten.

Eröffnung

Ein Stück kann mit Tohuwabohu beginnen, alle kommen im freien Stil auf die Bühne, rufen, schimpfen, reden, plappern; dazu Pfeifen, Geräusche aller Art. Entweder nach und nach oder auf ein bestimmtes Zeichen befinden sich alle in einer geordneten Formation.

ORDNUNG**Geordnete Formationen**

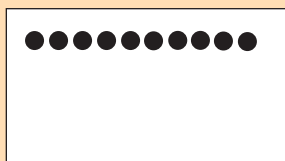
Ordnungsstrukturen klar erkennbar; Aufstellung erfolgt nach einem bestimmten Prinzip. Mit ihnen kann man die inneren Beziehungen zwischen einzelnen Figuren oder Figurengruppen sichtbar machen.

Einsatz

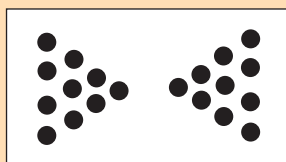
- Grundsituationen aller Art
- Konflikte
- Duelle
- Angriff
- Verteidigung
- Macht
- Ohnmacht
- Einzelner gegen Gruppe

Spielübungen

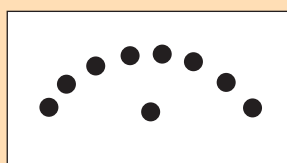
Es gibt unzählige Ordnungsformationen, die je nach Absicht und Idee gewählt werden können. Mit einfachen Grundaufstellungen können bereits zahlreiche Grundbeziehungen widerspiegelt werden:



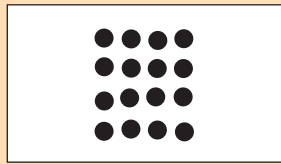
alle stehen in Linien, in breiter Front



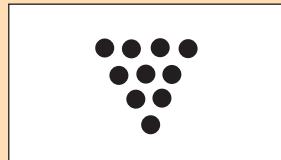
2 Gruppen gegenüber, in Konfrontation



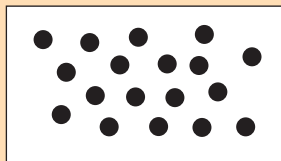
Aufstellung im Halbkreis



Aufstellung pulkartig



Aufstellung keilförmig



Aufstellung raumfüllend

GLEICHZEITIG- KEIT

Vorgänge werden gleichzeitig ausgeführt.
Durch die Uniformierung von Vorgängen können Kräfte versammelt und ihnen mehr Nachdruck verliehen werden.

Einsatz

- Massenszenen aller Art
- Militärisches im weitesten Sinne
- Wechselreden von Einzellern und Gruppe
- Refrains
- Verstärkung von Vorgängen ganz allgemein

Optische Gleichzeitigkeit

Bewegungs-Synchron

Alle Bewegungen werden chorisch ausgeführt.
Dabei muss nur Anfang und Ende der Bewegung übereinstimmen, nicht unbedingt auch die einzelnen Vorgänge.

Beispiele:

- chorische Gestik
- chorische Schritte (Tanz, Ballett)
- chorische Aktionen

Wenn die Bewegungen nicht vereinbart sind, wird es bei den Nachahmenden immer eine kleine Verzögerung geben.
Im Grossen und Ganzen aber wirkt es „gleichzeitig“.

Spielübung

Miniatur: „Windrose“

4 Spieler stehen nach Art einer Windrose.

Alle schauen in eine Richtung. Derjenige, der vorn steht (N) macht eine Bewegung vor, alle anderen machen sie ihm nach. Wenn er sich dann um 90° Grad dreht, steht W vorn, und alle machen W die Bewegung nach. Jeder Spieler, der die Aktion vormacht, darf

sich 90° oder auch 180° Grad drehen und damit immer einen anderen in den „Wind“ stellen, der neue Bewegungen mit sich bringt.

Akustische Gleichzeitigkeit

Stimmen-Synchron:

Alle stimmlichen Verlautbarungen werden gleichzeitig ausgeführt. Auch hier muss nicht unbedingt das Gleiche gesprochen werden; wichtig sind der gemeinsame Beginn und das gemeinsame Ende.

Beispiele:

- chorisches Sprechen
(gemeinsamer Sprechchor, Massenszenen, Schlachtrufe)
- chorisches Singen
- chorisches Verlautbaren
(gemeinsame Tierlaute, andere Lautäußerungen)

Spielübung

Miniatur: „Stehender Ton“

Alle stehen in einem Pulk. Einer aus der Gruppe stimmt einen Ton an, alle stimmen sich auf ihn ein. Der Ton soll so lange wie möglich gehalten werden. Das Luftholen muss so organisiert werden, dass der Ton immer zu hören ist. Spieler können sogar den Pulk verlassen und wieder kommen.

WIEDERHOLUNG

Vorgänge werden einmal oder mehrmals wiederholt. Sie können dabei identisch wiederholt werden oder auch mit Entwicklungen. Sie sind ein wichtiges Stilmittel der dramaturgischen Gestaltung.

Einsatz

- kreislaufartige Prozesse
- Rituale
- Running gags
- Alltag

Spielübungen

Begrüßung:

A kommt auf B zu, beide begrüßen sich, wechseln ein paar Worte miteinander, dann verabschiedet sich A von B. Beide gehen auseinander, drehen sich um und alles beginnt von vorn.

Störfaktor:

A kommt auf die Bühne, hat eine wichtige Nachricht, darf sie aber nicht mitteilen, weil er gerade stört. A versucht es immer wieder, bekommt aber keine Chance.

Miniatur: „Frühstück – eine Filmschleife“

3–5 Spieler spielen eine Familie beim Frühstück.

Jeder sucht sich eine Figur, die er darstellen möchte, dann werden dazu Vorgänge und Sätze entwickelt und aufeinander abgestimmt. Die Szene „Filmschleife“ wird immer wieder von neuem gespielt.

Wichtig: Das Ende des Vorgangs muss wieder den Anfang zulassen.

Wirft jemand z. B. eine Tasse auf den Boden, muss alles so organisiert werden, dass ein Anderer sie wieder aufhebt – in seiner Rolle – und sich alles wieder genau so vollziehen kann.

Das **Echo** ist eine Sonderform der Wiederholung. Besonders innerhalb der sprachlichen Ebene lassen sich Echo-Effekte gut einbauen.

ENTWICKLUNG

Vorgänge haben in der Regel eine Entwicklung. Sie haben ein bestimmtes Ziel. Der Anfang ist so, das Ende ist anders.

Im Verlauf der Entwicklung haben sich Veränderungen oder Verwandlungen ergeben; auf dem Weg von X nach Y ist „etwas“ passiert. Etwas nimmt zu oder ab, wird weniger oder mehr oder anders. Man kann Prozesse aller Art darstellen.

Einsatz

- Wachstum / Anschwellen / Zunahme
- Absterben / Abschwächen / Eingehen
- Verwandlungen von Figuren oder Haltungen
- Varianten von wiederkehrenden Vorgängen

Spielübungen**Maschine**

Mehrere Figuren spielen Teile einer Maschine. Nach und nach werden die Bewegungen schneller oder langsamer, verselbstständigen sich oder es kommt zum „Bruch“.

Wiederkehrende Figur

Eine wiederkehrende Figur kommt jedes mal mit anderem Requisite, auf anderem Weg oder anderem Untertext.

Anschwellen

A stampft mit den Füßen auf den Boden, daraufhin setzt B mit ein, darauf C und D und danach stampfen alle mit.

Verwandlung

A kommt mit Blumen auf die Bühne, wartet, weint, Weinen wird Lachen, A lässt Blumen fallen und geht lachend ab.

Vorgänge, die keinerlei Entwicklung oder Variation haben, können aber auch ihren Reiz haben!

BRUCH

Vorgänge werden mitten in ihrem Verlauf plötzlich abgebrochen oder verlassen die eingeführte Ebene.

Dieser Bruch eines bestimmten Verlaufs oder einer Vereinbarung gibt die Möglichkeit eines spontanen Wechsels oder auch der Kommentierung.

Einsatz

- Wechsel der Ebene
- überraschende Wendungen
- abrupter Wechsel von Stimmungen.

Spielübungen

Wechsel

A spielt 2 Figuren und wechselt schnell zwischen beiden hin und her.

Ausstieg

A und B im Theater-Dialog; plötzlich verlassen sie die Figur und sprechen „privat“, ebenso bruchartig steigen sie wieder ein.

Einstieg

Gruppe spielt Szene; plötzlich geht eine Person verabredet in die Spielfläche und mischt sich ein.

Kommentar

Gruppe spielt eine Szene; plötzlich hält sie an und ein Spielmeister tritt hinzu und kommentiert das Geschehene.

Schnitt

Gruppe spielt eine Szene: plötzlich kippt die Szenerie und man findet die ganze Gruppe in einem anderen Zusammenhang wieder. Die ganze Szene kippt quasi in eine andere Ebene.

GEGENPRINZIP

Bewegungen werden grundsätzlich entgegengesetzt ausgeführt. (A geht vor B zurück, A geht nach links ab, B geht nach rechts ab)

Einsatz

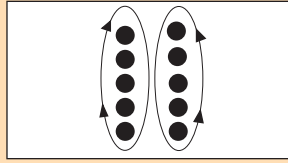
- Dynamik
- Spannungen
- nahtlose Übergänge
- Lebendigkeit
- Kommen und Gehen

Spielübungen

Endloser Marsch

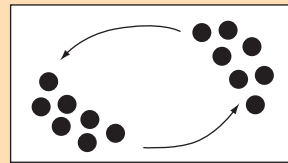
2 Reihen von Spielern stehen nebeneinander, alle schauen nach vorn. Dann biegen sie jeweils nach links oder rechts ab, gehen dicht an den übrigen vorbei und kommen von neuem aus der

Tiefe nach vorn gelaufen. Dadurch entstehen Gegenbewegungen mit großer Dynamik in einem endlosem Marsch. Je mehr mitspielen, desto wirkungsvoller.



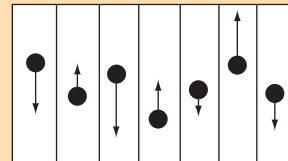
Schiffsschaukel

2 Gruppen auf der Bühne werden durch das Schwanken eines Schiffs nach links oder rechts geworfen – jeweils in die entgegengesetzte Richtung.



Wettlaufen

Jeder Läufer ist in einer Bahn. Blick immer nach vorn. Alle Spieler laufen in ihrer Bahn am Ort. Wenn sich A langsam vorwärts bewegt, lässt sich B zurück fallen – und umgedreht. So entsteht ein lebendiges Geschehen eines Wettlaufs.



VERGRÖßERUNG/ VERSTÄRKUNG

Vorgänge, die im realen Leben klein sind, können auf der Bühne vergrößert oder verstärkt werden. Bestimmte Vorgänge spiegeln sich in anderen, größeren Vorgängen wider.

Einsatz: • Akzente verstärken • Zäsuren setzen • Alles wird Eins

Spielübungen

Nase schnäuzen

A schnäuzt sich die Nase. Dieser (relativ kleine) Vorgang wird von allen Umstehenden verstärkt, indem sich alle leicht krümmen, so als wären sie selbst die Nase.

Königstod

A spielt einen König, der stirbt. Die Krone fällt auf den Boden und im selben Moment fallen alle möglichen Gegenstände mit auf den Boden.

Gewissenqualen

A hat ein schlechtes Gewissen. B und C stehen hinter A und sprechen das Für und Wider einer Entscheidung laut aus.

(B: „Das machst Du!“ C: „Das machst du nicht!“) Die Gewissenqualen werden verstärkt und vergrößert, indem sich immer mehr Spieler bei B und C einfinden und deren Sätze mitsprechen.

11. Figurales Spiel

Charakteristik

Puppenspiel ist eine Art der darstellenden Kunst, deren Wirkungsweise darin besteht, über Vorgänge der bewussten Animation (Belebungsprozess) Menschen in ihren Haltungen und Verhaltensweisen untereinander und zu ihrer sozialen Wirklichkeit darzustellen.

Puppenspiel ist synergetische Kunst, dessen Spezifik ist, dass Lebendiges an Leblosem gezeigt wird. Im Weiteren wird von Puppe und Figur gesprochen.

Ziele

- Kennen lernen der künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten von Puppen und Figuren
- Sammeln eigener Erfahrung in der Anfertigung und im Umgang mit Puppen und Figuren

Der Lehrgang beginnt mit einem Überblick über das Puppenspiel anhand zahlreicher Objekte und Abbildungen und hat zwei Arbeitsschwerpunkte:

1. der Animationsprozess und die Entwicklung eigener Animationsetüden
2. die Arbeit an den Grundlagen zum Handpuppenspiel

Stichworte / Fachbegriffe

- alle Puppenarten und dazugehörigen Bühnenformen (von unten geführte, von oben geführte, direkt geführte Figurenarten)
- Animation / Belebung / Belebungsprozess
- Eigenschaften und Möglichkeiten des Materials
- Bewegungs- und Willenszentrum / „TOC“
- Etüden

EINORDNUNG

des Puppentheaters in die darstellende Kunst

Die Eigenständigkeit der Puppenspielkunst leitet sich auch aus der ästhetischen Linie / dem ästhetischen Prinzip der Abbildung ab:

- Der Darsteller (Mensch) ist im Puppenspiel nicht allein das Struktur bestimmende Material / Zeichen.
- Für den darzustellenden Menschen tritt an dessen Stelle das Instrument, die künstlich – künstlerisch geschaffene Puppe / Figur.
- Der Mensch / Darsteller entfernt sich somit vom Abbild Mensch, um während des Darstellungsprozesses wiederum mit diesem Abbild eine funktionale Einheit einzugehen.
- Der Puppenspieler hat folgende Aufgaben:
 1. Belebung, 2. Subjektivierung.

Die Bewegung hierzu muss von innen heraus erfolgen, es muss ein Zentrum geben für die Figur; wenn die Bewegung peripher von außen kommt, bleibt alles Illusion!

PUPPENARTEN

In den verschiedenen Kulturkreisen haben sich im Verlauf der Jahrhunderte die unterschiedlichsten Puppenspieltechniken entwickelt:

• von unten geführt

- die menschliche Hand / nackt / bemalt / beklebt / mit Kugelkopf / bekleidet
- Handpuppe/ Stabpuppe
- Flachfigur / Schattenfigur

- **von oben geführt**

Faden-, Stab- und Stockmarionetten

- **direkt geführt**

- das ungestaltete, gestaltete oder verfremdete Material
- Schlenkerpuppe
- direkt oder verfremdet geführte Plüschtiere und ähnliches
- Maske als zum Puppentheater gehörig
- als Besonderheit: Bauchrednerpuppen, Bauchladen, Tischmarionetten

RAUMLÖSUNG / BÜHNE

Nach dem Typ und der Größe der Puppe richtet sich auch die Auftrittsfäche / Bühne. Grundsätzlich kann man eine Bespielung über dem Kopf, vor dem Körper und auf oder unterhalb der Standhöhe des Spielers unterscheiden.

A. Handpuppen / Stabhandpuppen

Beide Puppentypen werden über der Spielleiste, die Handpuppe eventuell (im Dialog mit dem Spieler) vor dem Körper gespielt. Der Fußboden ist ein imaginärer, der auf Grund der Sichtverhältnisse des Zuschauers schräg nach hinten ansteigt (Froschperspektive). Nachteile sind die Handhabung der Puppe über dem Kopf und die „Stummelarme“ (Verkümmerung der Gestik). Abhilfe wird durch die Stabhandpuppe geschaffen, durch die getrennte Führung der Hände durch Stäbe ist die Stabhandpuppe zur Gestik ähnlich einer Marionette fähig. Handpuppen sind in der Gestaltung der Größe wenig variabel. Stabhandpuppen lassen sich durch den Einbau diverser Mechanismen (z.B. „Revolvergriff“ für Kopffunktionen) und die Animation durch mehrere Spieler größer gestalten.

B. Marionetten

Marionetten werden vor dem Spieler, auf Fußboden- bzw. Tischniveau des Spielers oder mit erhöht stehendem Spieler gespielt. Vorteile: Puppengröße und Raum sind sehr variabel. Nachteil: Es ist keine unmittelbare Auslösung des Impulses möglich, er muss vorbereitet werden. Marionetten spielen sich langsamer. Es kann meist nur eine Puppe von einem Spieler animiert werden.

Durch die Identifikation des Spielers mit der Puppe ist ein Wechsel der Puppengröße oder zwischen Spieler und Puppe innerhalb eines Stückes möglich.

Marionette

- unterliegt Schwerkraft
- ist vom Spieler weit entfernt
- Verbindung nur durch Fäden
- Zeitverzögerung

Stabhandpuppe

- höhere Differenzierung für Texte als Handpuppe
- höhere Dynamik als Marionette
- neue Ästhetik

Handpuppe

- eigentlich maskierte Hand
- unmittelbare Beziehung zum Spieler
- starker Impuls, hohes Tempo
- zwei Figuren aus einem Zentrum

Die Puppe muss die Wahrheit in sich tragen, darf nicht nur illustratives Vehikel werden.

Der ANIMATIONSPROZESS als Grundlage des Figurenspiels

Animation ist die Überwindung der Statik des Materials, aber nicht seine Leugnung.

Das Material muss glaubhaft verlebendigt werden, dann wird es zum Träger sozialen Verhaltens:

- Etwas ohne persönliches Zentrum wird zu einer Persönlichkeit / zeigt Willen; dies äußert sich durch Reaktion und Aktion. Nötig sind dazu Sinnesorgane
- Die Stimme (auch Laute) von außerhalb kommt verstärkend zur Bewegung hinzu. Die Sprachgestaltung muss natürlich bleiben, genaue Differenzierung, Gestaltung bis zur Charge (Charge muss in der Probe gefunden werden).
- Ein sozialer Gestus muss in der Summe aller wesentlichen Erscheinungsformen, die die Figur charakterisieren – Bewegung / Sprache / Aussehen / Handeln – sichtbar werden.
- Abgrenzung Requisite – Figur:
 - Übung „Schirm verwandeln“: Beim Schauspiel ist der Gegenstand Schirm ein Requisit, deshalb sollte möglichst bei pantomimischer Übung ein originales Requisit vorziehen. Soll ein Gegenstand, hier der Schirm, animiert werden, muss zum Gegenstand die Bezugsebene Raum hergestellt werden.

Der Gegenstand muss ein eigenes Willenszentrum erhalten. Er definiert sich durch seine Nutzung als Requisit oder als Lebewesen, durch Persönlichkeit, durch eigenen Willen. Der Gegenstand „lebt“ nur dann wirklich, wenn er in Wechselwirkung mit der Umwelt tritt. Dazu muss ihm der Puppenspieler Sinnesorgane geben, die den Gegenstand zur Handlung befähigen.

Der Puppenspieler vollzieht quasi symbolisch den Schöpfungsakt nach.

Materialuntersuchungen als Vorstufe zum Animationsprozess

Es gibt eine enge Wechselwirkung zwischen Material und Charakter der Figur, also muss Material untersucht, behandelt, beschrieben werden.

Wir charakterisieren Material, formulieren seine Eigenschaften, die wir erkennen und die wir aus Erfahrung wissen.

Die Teilnehmer sollen das Material entdecken, Besonderheiten und Ausdrucksmöglichkeiten erkennen, z.B. von Papier, Holz, Stoff. Sie erproben und untersuchen, ob und wie es zur handelnden Figur werden kann.

Schwerpunkte Beispiele

ETÜDE

Bei der Etüde wird das Wesentliche gesucht.

Jeder Spieler versucht eine Etüde (max. 2–3 Minuten Länge) mit animiertem Material zu erarbeiten (als Ausnahme eventuell zwei Spieler eine Etüde). Diese Etüde wird vorgeführt und nach allen erarbeiteten Kriterien ausgewertet:

- Unterstützung oder Verweigerung des gewählten Materials zur gesuchten Aussage
- Einsatz der Mittel, Raumbezug, Geräusch, Sprache
- Beziehung des Spielers zum Spiel
- wird Material zum Träger sozialen Verhaltens

Auswertung:

Am Anfang ist die Spontanität, dies ergibt das ehrliche Spiel des Amateurs. Zuhören und Zusehen müssen gelernt werden.

HANDPUPPE**Spielübungen****Übungen zur Lockerung/Körperverfremdung**

(Übungen können im Sitzen oder Stehen gemacht werden)

- hinlegen und hochkommen:
Wirbel für Wirbel mit ganzem Rücken
- sitzen:
 - ausgestreckter Arm zieht nach vorn (Rundrücken)
 - Brust schiebt nach vorn (Hohlkreuz)
- Beckenübung:
Wechsel Standbein, Spielbein, dann verschieben des Beckens nach rechts / links, vor / zurück, Becken kreisen
- Schulterübung:
Schultern wandern gegen Stabilität des Körpers
- Ellenbogen:
 - Ellenbogen oder andere Körperteile schreiben ein Wort (Gruppenübung: alle schreiben das gleiche Wort)
 - mit den Armen rechte Winkel ausführen, z.B. Verkehrspolizist (Exaktheit erreichen)
- Partnerkontakt:
eng zusammensitzen, Ausdruck produzieren, verschiedene exakte Bewegungsmöglichkeiten finden und als Gruppe eine Maschine entwickeln



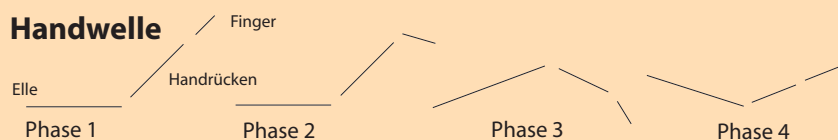






Lockerungs- und Detailübungen für Arme, Hände und Finger

Hand und Arm zum „Fensterbrett“ verfremden, Arm steht im Raum, der Körper wird nach oben, unten, vorn und hinten geführt, Gegenbewegung muss mitgedacht werden.



• Körper in Grundstellung:

Arm senkrecht nach oben führen, Hand gerade und geschlossen, dabei Ellenbogen leicht nach innen führen, bei Armbeuge in Augenhöhe Stop setzen

• Hand als Perpendikel:

Handfläche als Ganzes verbeugt sich nach allen Seiten, Blicke in alle Richtungen

• Finger einzeln, gepaart oder wechselseitig abknicken, Bewegungsmöglichkeiten ausloten

Grundlagen zum Gehen und Laufen der Puppe (nur mit Hand ohne Puppe)

- leichte Auf- und Abbewegungen des Unterarms, dabei leichte Drehung der Hand (getrennt einüben, zusammenfügen als technische Grundlage)
 - verschiedene Arten des Gehens, Tempo ändern, sozialen Gestus verdeutlichen
 - Treppe auf – und abwärts, Rolle
 - Blickübung der Puppe, sieben Punkte im Raum fixieren
- Alle Übungen sind als Einzel- oder Gruppenübung möglich

Figuren darstellen, Geschichten erzählen

- zwei Hände treffen sich
2 Spieler zur Darstellung verschiedener Situationen: nackte Hand oder behandschuhte (Boxhandschuhe, Lederhandschuh, Gummihandschuh)
- Tiere mit der Hand darstellen (Raupe, Vogelschwarm ...)
- Darstellung der menschlichen Grundtypen (Sanguiniker, Choleriker, Phlegmatiker, Melancholiker) mit Socken, Schuhen ...

Sanguiniker / Rot

lebhaft, fröhlich

kraftvoll, optimistisch

große ausholende Bewegungen

schießt über das Ziel hinaus

Phlegmatiker / Blau

langsam, verträumt
konzentriert sich sehr auf sich selbst, vergisst alles um sich herum wie ein Kind
zarte, fließende Bewegungen

Choleriker / Gelb

aufgeregt, energisch
hat viele Fassetten: neugierig, eifersüchtig, experimentierfreudig, boshaft

Melancholiker / Schwarz

traurig, leicht entmutigt
magische Figur, schräg, unglücklich
Sehnsucht nach Himmel, wird aber zum Boden gezogen

- Wasserglas und Weinglas – Bitte um Flüssigkeit aus einer Flasche (ausspielen verschiedener Charaktere)
- tragische Liebesbeziehung zwischen Streichholz und Kaffeebohne
 1. Sie spielen Haschen und Verstecken.
 2. Die Kaffeebohne versteckt sich zwischen anderen Bohnen auf dem Tisch.
 3. Alle Bohnen werden unter dem Tisch gemahlen (Geräusche) und auf dem Tisch in einer Tasse aufgebracht.
 4. Das Streichholz läuft verzweifelt um die Tasse und nimmt sich dann an einer Reibfläche das Leben.
- aggressive Schere trifft auf Tuch und will es zerschneiden, wird eingewickelt
Variante: fleißige Schere will nach getaner Arbeit ihre Ruhe haben und wird vom Tuch gereizt
- Spraydose provoziert Toilettenpapierrolle und wird „außer Gefecht gesetzt“
- Aspirin will Bonbon spielen und wird nicht akzeptiert. Der Animateur isst ein Bonbon, das Aspirin wickelt sich ein und spielt nun mit. Das Aspirin wird als „Mogelpackung“ entlarvt und nimmt sich in einem Glas Wasser das Leben.

ABSCHLUSS**Spielübung**

Der Abschluss erfolgt in zwei getrennten Gruppen. Jeder Spieler hat eine Handpuppe und die Gruppe löst die Aufgabe: „Eine Gruppe Puppen geht singend auf Wanderschaft“.

Die Verpackungen

1 Theorien und Beispiele

Kleider machen Leute und Verpackungen machen Theater. Man darf sie nicht überbewerten, aber auch nicht unterschätzen. Grundsätzlich können alle spielerischen Mittel in ihrer „rohen“ Form zum Einsatz kommen. Sie werden so benutzt, wie sie im Alltag vorgefunden werden, aber sie können auch verwandelt und verändert werden. Die spezielle Herrichtung eines Mittels zum Zwecke einer bestimmten, künstlerischen Darstellung soll hier ganz allgemein als **Verpackung** bezeichnet werden.

Verpackungen sind demnach **Maskierungen aller Art**, mit denen man ein ursprünglich Gegebenes überzieht und damit verwandelt. Verpackungen werden bewusst für den Kunstraum des Theatralischen hergestellt und benutzt. Das macht nicht nur ästhetisch Sinn, sondern kann auch den Spielern helfen, sich besser in eine Situation einzufühlen oder sich von ihr anregen zu lassen.

Verpackungen sind zudem hervorragende Möglichkeiten, Assoziationen auszulösen oder Absichten auf den Punkt zu bringen.

Grundsätzlich können verpackt werden:

Geist	Körper	Stimme	Raum	Dinge
Personen	Perücke	Verstellen	Ausstattung	Kaschieren
Figur	Bart	(hoch, tief)	Stühle	Färben
Rolle	Maske	Tiere, Technik)	Tische	
Stimme	Brille	Dialekt	Kisten	
Typ	Kostüm	Gromolo	Podeste	
Personifikationen	Nacktheit	Fremdsprache	Stellwände	
Gespent	Schminke	Akzent	Bodenbelag	
Allegorie	Handschuhe	Gesang	Vorhänge	
Gott		Hall	Musik	
			Geräusche	
			Licht	
			Farben	
			Stimmungen	
			Stroboskop	
			Schwarzlicht	

1.1 Verpackungen des Geistes

Geist ist abstrakt. In jeder **Person** erscheint er als eine einzigartige und konkrete Verkörperung.

Der Geist spricht aus Personen und er spricht durch Personen.

(Das Wort Person war ursprünglich die Bezeichnung für eine Gesichtsmaske des antiken Theaters; durch sie wurde hindurch gesprochen und in diesem Sprechen klang der Geist hindurch.)

Unter dem besonderen Blickwinkel des Theatralischen kommt eine Person vor als:

a) Figur

Die Figur ist eine konkrete, künstlich erdachte Gestalt. In der Regel ist es ein menschliches oder menschenähnliches Wesen. Aber sie kann auch ein Tier sein, ein Baum oder der Mond. Der **Typ** ist eine Sonderform der Figur. Sie ist das Urbild oder Grundmuster einer bestimmten Figur.

Alles Wesentliche einer Figur ist im Typ untergebracht. Das Typische wird zum Klischee, wenn bestimmte Attribute, gängige Muster oder Merkmale einer Figur gezielt eingesetzt werden.

b) Rolle

Der Ausdruck Rolle steht für eine bestimmte **Interpretation** einer gedachten Figur. Sie kann also so oder so oder auch ganz anders gespielt und damit verpackt werden. In die Rolle geht die konkrete Körperlichkeit des Darstellers mit ein, sein sprachliches Vermögen sowie die Auffassung der Figur.

Der Begriff der Rolle ist zudem eng an soziale Beziehungen bzw. Verhältnisse gebunden. Je nachdem wo sich Menschen im Alltag begegnen, nehmen sie auch schon eine bestimmte Rolle ein:

- in der Schule sind wir entweder Lehrer oder Schüler,
- auf der Strasse Passanten oder Polizisten,
- im Büro Vorgesetzte oder Angestellte,
- im Geschäft Verkäufer oder Kunden.

Personen sind hier gleichsam in Rollen verpackt und begegnen sich in diesen. Rollenspiel ist also immer auch ein soziales Spiel, wie unser alltägliches Leben im weitesten Sinne auch immer ein theatralisches ist.

c) Stimme

Eine Person kann auch nur durch die Stimme erscheinen. Sie muss nicht leibhaftig anwesend sein, es genügt die Verlautbarung, die Stimme. Eine Stimme aus dem Hintergrund oder aus einem Lautsprecher kann stellvertretend für ein Wesen oder eine Person stehen, „verpackt“ sein. Sie kann husten oder Dialekt sprechen, sie ist immer eine konkrete Verpackung eines Geistigen.

d) Personifikationen

Personifikationen sind leibliche Verkörperungen von Dingen und Kräften. Sie erscheinen dann als handelnde Person in einer konkreten Gestalt auf der Bühne und stehen doch für etwas ganz rein Begriffliches.

Personifikationen sind:

Gespenst

Als Gespenst oder Geist bezeichnet man ein meist unkörperliches, häufig mit übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattetes, aber zugleich mit menschlichen Eigenschaften versehenes Wesen.

Es ist menschliche und nichtmenschliche Gestalt in einem. Geister aller Art spielen eine Rolle im Theater (Beispiel: Shakespeare; Geist des alten Hamlet).

Allegorie

(griechisch: α llégoriein = etwas anders ausdrücken)

Allegorien übersetzen abstrakte Begriffe in konkrete Gestalten bzw. Personen. Dabei werden die allgemeinen Inhalte der Begriffe in sinnliche Zeichen gesetzt.

Die Allegorie des Frühlings beispielsweise wird durch Blumen, Blüten und leichte luftige Stoffe ausgedrückt, „verpackt“.

Gott

Der Begriff der höchsten Abstraktion ist Gott. Aber auch er kann verpackt werden und auf einer Bühne leibhaftig erscheinen – als Gott. Er personifiziert sich in einer Figur, in Jupiter, Merkur oder Diana.

1.2 Verpackungen des Körpers

Die Verpackungen des Körpers nehmen den breitesten Raum unter allen Verpackungen ein, ist doch der Spieler mit seiner körperlichen Präsenz, seiner gesamten Erscheinung das entscheidende Mittel der Darstellenden Kunst. Im Abschnitt 2 (Ausstattung / Kostüm / Bühnenbild) werden dazu Beispiele gegeben.

Gesamtübersicht:

Körperteil	Verpackungen
Haar	Perücken benutzen Frisuren gestalten, stylen, toupieren Tuch, Mützen, Hüte, Kronen, Geweih, Zuckertüten, Kappen
Gesicht	Bart Vollmaske, Halbmaske, Augenmaske, Fechtmaske, Visier, Tuchmaske, Pflaster, Mullbinden, Schminke
Augen	Augenmaske, Brille, Sonnenbrille
Nase	Clownsnase, Streichholzsachtel, Tischtennisball, Schminke
Ohren	Tierohren, Ohrenschützer, Hörrohre, Schminke
Hals	Halstuch, Krause
Rumpf	Nacktheit Kostüme aller Art: Mäntel, Kleider, Hosen, Jacken, Gewänder, Pelze, Kittel, Uniformen, Anzüge, Krawatten, Fliegen, Röcke, Hochzeitskleider, Frack, Ganzkörperanzüge
Arm	Ärmelschoner, Armstrümpfe, Stulpen, Tücher, Binden
Hand	Handschuhe, Muff, Tücher, Schminken
Bein	Hosen, Röcke, Strümpfe, Stulpen, Tücher
Fuß	Schuhe, Pantoffel, Stiefel, barfuss
Mund	Knebel, Mundstück, Mundbinde, aufgeblasene Wangen

Auch das **Sprechen ist ein körperlicher Vorgang**. Man kann die Stimme ganz unterschiedlich verpacken. Hier einige Beispiele:

Stimme	Verpackungen
Sprechen (live)	<ul style="list-style-type: none"> • Verhallen durch Gegenstände • Verhallen durch Mikrofon • Verstellen: hoch sprechen, tief sprechen • Lallen • Stottern • Krächzen • Schreien • Nachahmung von Naturgeräuschen, Tierstimmen • Nachahmung von technischen Geräuschen • Dialekte benutzen • Akzente von Fremdsprachen benutzen • Gromolo sprechen <p>Auch Gibberisch ist eine Phantasiesprache. Sie besteht aus einer Aneinanderreihung von sinnlosen Buchstaben- und Wortfolgen, also Kauderwelsch.</p>
Singen	<ul style="list-style-type: none"> • Verstärken, Verhallen Verzerren, Überlagern • bewusst falsch singen • bewusst laut singen

1.3 Verpackungen des Raumes

Der Raum spielt mit, weil in ihm gespielt wird. Seine Grenzen, seine Abmessungen, sein Echo, seine Beleuchtung haben Einfluss auf das Spiel.

Zunächst gibt es zwei Möglichkeiten, den Raum zu wählen:

- a) Aufsuchen eines natürlichen Raumes oder
- b) Herrichten eines künstlichen Raumes.

A. Aufsuchen von natürlichen Räumen

Bestimmte Räume werden in ihrer „natürlichen“ Kulisse genutzt, wenn sie dem Spiel und der Idee in besonderer Weise dienen. Das Spiel findet in diesen natürlichen Räumen statt. Solche Räume können u.a. sein:

- Treppenhaus
- Eingangshallen
- Schulhof
- Sporthalle
- Geräteräume
- Parkanlagen
- Innenhöfe

Vorteile: hohe Authentizität
überraschende Perspektiven

Nachteile: Umwelteinflüsse hoch
Theatertechnik nicht leicht zu installieren
Gelegenheiten für Zuschauer müssen geschaffen werden

B. Herrichtung von künstlichen Räumen

Alle anderen Räume (Klassenräume, Aula) werden für das Spiel speziell hergerichtet. Sie werden eingerichtet, abgehängt, ausgeschmückt. Die einfachste Form einer Spielbühne ist die **Stilbühne**. Sie ist in der Regel ein kubischer Raum, schwarz ausgehängt, Gassen auf jeder Seite.



In ihr lässt sich alles spielen; sie ist einfach und zeitlos.

Die Stilbühne ist bereits eine bestimmte Form der Verpackung, gerade dadurch, dass sie stilisiert, also reduziert und abstrahiert. Die Stilbühne ist quasi der Raum an sich.

Räume können durch besondere **Auskleidungen** verpackt werden:

Raum	Verpackungen
Boden	<ul style="list-style-type: none"> • Teppiche (Tanzteppich, Rasenteppich) • Sand • Sägespäne • Papier • Matratzen • Bodentuch (festes Gewebe) • Korksplitter
Wände	<ul style="list-style-type: none"> • Stoffe aller Art • Bauplanen • Tapeten • Rollos • Leinwände • Stellwände, • Vorhänge (als 4. Wand zum Zuschauerraum)
Decke	<ul style="list-style-type: none"> • Girlanden • Netze • hängende Tücher • Baldachin (künstlicher Himmel)

Räume können durch Geräusche und Musik verpackt werden.

Sie „färben“ den Raum akustisch.

Raum	Verpackungen
Geräusche	Wind, Meeresrauschen, Zugrattern, Vogelzwitschern, Motorengeheul, Wolfsgeheul, Uhrenticken, (live erzeugt oder von Konserve gespielt)
Musik	friedlich, beschwingt, einsam, traurig, aufwühlend, tänzerisch, festlich, gewaltsam technisch bearbeitet in verschiedenen Effekten: Echo, Hall, Verfremdung, Verzerrung

Räume können auch durch Licht verpackt werden.

Raum	Verpackungen
Licht	<ul style="list-style-type: none"> • Scheinwerferlicht • gedimmtes Licht (hell, dunkel, Dämmerung, Schatten) • Punktlicht • Flächenlicht • Verfolgerlicht • Blinklicht • Gassenlicht / Seitenlicht • Unterlicht • Farblicht • indirektes Licht (Scheinwerfer strahlt auf weiße Fläche, die reflektiert und indirekt beleuchtet) • UV-Licht (Schwarzlicht) • Stroboskop („Lichtzerhacker“) <p>Durch den Einsatz von Nebel kann die Wirkung von Licht noch verstärkt werden. Trotzdem sollte man mit dem Einsatz von Nebelmaschinen sparsam umgehen. Nebel lässt sich zwar auf Ansage erzeugen, nicht aber auf Ansage verschwinden lassen.</p>

1.4 Verpackungen der Dinge

Alle im Spiel benutzten Gegenstände können ebenfalls speziell hergerichtet werden. Vor allem universale Spielmittel wie Kisten, Stangen, Stühle und Tische kann man zielgerichtet gestalten. Dadurch können Beziehungen zwischen Menschen und Dingen angedeutet oder unterstrichen werden.

(z.B. Alles in einer Farbe, alles mit Notenpapier überzogen, alles mit Binden umhüllt)

Dinge	Verpackungen
Requisiten Instrumente Puppen Figuren	<ul style="list-style-type: none"> • Anstreichen • Besprayen • Überziehen mit Stoff/Papier/Folie • Kaschieren • Bekleben Papier • Verhüllen mit Folien • Verbinden mit Mullbinden

2 Ausstattung / Kostüm / Bühnenbild (Seminar der Weiterbildung)

Stichworte / Fachbegriffe

- Kultur- und Stil- Epochen der Menschheit:
Kultur der Urgesellschaft, ägyptische Kultur, babylonische u. assyrische Kultur, antike griechische Kultur, römische Kultur, byzantinische Kultur, Romanik, Gotik, Renaissance, Barock, Rokoko, Klassizismus, Biedermeier, Gründerjahre, Jugendstil, 20. Jh.
- Geschichte und Entwicklung des griech. Theaters vom kultischen Tanzplatz zum klassischen Theaterbau:
Altar, Orchestra, Proszenium, Bema (Altarstufe), Skene (Zeltbude), Paraskenien (Zweiflügelbauten), Logeion (auf drei Seiten abgeschlossener Raum)
- Bühnenarten mit ihren Besonderheiten:
Raumbühne, im Barock geborene Guckkastenbühne, Perspektivbühne, Drehbühne, Freilichtbühne, Wanderbühne aus dem Thespiskarren hervorgegangen, Zimmer- oder Atelliertheater, Puppentheater mit Handpuppenbühnen und Marionettenbühnen, Schattentheaterbühne
- technische Gegebenheiten
- Material-Arten und ihre Strukturen
- Licht, Farben (Wahrnehmungsebenen von Farben, sieben Farbkontraste von J. Itten, Farbkreis, Komplementärfarben)
- Bestandteile der Bühne:
Bühnenboden, Teile zur Raumbegrenzung, Setzstücke, plastische Teile, verschiedene Arten von Vorhängen, z.B. Hauptvorhang, Wolkenvorhang, Wagnervorhang, Zwischenvorhang, ihre Aufgaben und Wirkungen, Mobiliar, Requisiten
- Geschichte des Kostüms

Wichtige Begriffe für die Schaffung des Spielraums, auch im Hinblick auf die psychologische Deutungsebene:

- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| • Weite – Enge | • Ferne – Nähe |
| • hoch– niedrig | • groß – klein |
| • dick – dünn | • hell – dunkel |
| • leicht – schwer | • drinnen – draußen |
| • luftig – beengt/stickig | • transparent/durchlässig – massiv |
| • Farbigkeit – Tristesse | • Pracht – Schlichtheit |
| • Reichtum – Armut | • Opulenz – Kargheit |
| • Traum – Realität | • Seele – Körper |

Unter **Bühnenbild** verstehen wir die optische Gestaltung eines szenischen Raumes einschließlich sämtlicher Einrichtungen, Malereien, Kulissen und des Lichts.

Im **Kunstort Theater** muss ein **Kunstraum** geschaffen werden, in dem und mit dem die jeweilige Geschichte (das Stück) erzählt werden kann.

Die Arbeit des Bühnenbildners, des **Raumerfinders**, Jan Pappelbaum redet gar vom Raumdenker, ist untrennbar mit der konzeptionellen Vorarbeit des Regisseurs verbunden. Alles was im Vorfeld an Bühnenraum, Kostüm, Maske, Licht ja auch Auswahl der Schauspieler gefunden wird, ist dienend, dient der Geschichte, des in der Konzeption ausgewählten Kernstücks der literarischen oder dramatischen Vorlage.

Regisseur, Bühnen- Kostümbildner, Dramaturg, Musiker treffen sich in den ersten Ideenkonferenzen und es entsteht ein künstlerischer Entwurf, der die gemeinsame Richtung weist. Ein

langer Weg beginnt. Gefundenes wird wieder verworfen und immerzu hinterfragt. Mit diesem Hauch einer Ahnung betritt man den o b j e k t i v – v o r h a n d e n e n Raum, der S p i e l r a u m werden soll. Habe ich den leeren Raum, muss als Erstes mit der Raumordnung begonnen werden:

- Wo ist die Bühne?
- Wo sitzen die Zuschauer?
- Wie begrenze ich die Bühne?
- Welche Möglichkeiten muss der Raum haben?
- Brauchen wir einen E i n h e i t s r a u m, einen w a n d e l b a r e n Raum, zeigen wir mehrere u n t e r s c h i e d l i c h e Räume?
- Wie wird die Konzeption am Besten in der Bühnenlösung umgesetzt?

Dieser **Kunstraum** entsteht aus einer Mischung von Pragmatismus, Funktionalität des Raumes und Erfahrung. Den größten Stellenwert aber haben, wie bei jeder künstlerischen Arbeit, **Eingebung und Intuition**. Hier beginnt die praktische Arbeit am konkreten Raum und seinen Gegebenheiten.

Jeder Bühnenbildner hat eine eigene Herangehensweise.

Jan Pappelbaum (Schaubühne Berlin) formuliert seinen Gestaltungsgrundsatz „... dass jede Bühne aus einem Podest besteht. Wie auch immer sich das ausformen mag, ich brauche diese einfachste Behauptung von Theater...“ (siehe TdZ 11/2000).

Für andere ist das Bühnenbild, der Bühnenraum „ein verdichtetes Traumbild“. Alexander Müller-Elmau, Ricarda Beilharz sind stets auf der Suche nach „dem inneren Raum. Anna Viebrock konstruiert aus Fundstücken Landschaften, Bert Neumann ist für seine „imitation of life“ mit Frank Castorf an der Berliner Volksbühne berühmt und Erich Wonder ist der „Kameramann“ unter den Bühnenbildkollegen, er baut Bilder in die Bühnenräume.

Allein diese kleine Auswahl von unterschiedlichen Aussagen verschiedener Bühnenbildner zeigt, wie vielfältig die Herangehens- und Arbeitsweisen sein können. Es gibt keine Rezepte außer, dass man zu seiner Arbeitsweise finden muss.

Es ist immer von höchster Wichtigkeit, dass das Bühnenbild seine eigene Geschichte hat und somit die Geschichte auf einer anderen Ebene erzählt. Die Bühne hat einen Mehrerzählwert. Das Bühnenbild soll wie ein Partner für den Schauspieler sein. Es darf den Schauspieler nicht behindern und zum Spielkiller werden, sondern es muss die Darsteller in ihrem Spiel beflügeln, ihre Fantasie zum Blühen bringen.

„Die Dinge sehen dich an und fordern auf, dich zu verändern.“

Rainer Maria Rilke

Material, Struktur, Farbigkeit Für was entscheidet man sich?

Wir suchen nach der Stimmigkeit und Wahrhaftigkeit, die eine Geschichte erzählenswert machen. Dies gilt für Regie, Ausstattung, Spiel, Musik, Licht, für jede am Zustandekommen der Inszenierung beteiligten Künste.

Aufgaben am Beispiel „Leonce und Lena“ von Georg Büchner:

1. Welche Orte werden im Stück festgeschrieben?

Beispiel „Leonce und Lena“ von Georg Büchner:

- Räumlichkeiten im Schloss des Königreiches Popo
- draußen in der Natur (nachts auf der Flucht)
- Lenas Zimmer im Königreich Pipi
- Schlafgemach König Peters vom Reiche Popo
- Thronsaal im Schlosse Popo
- Festwiese im Reiche Popo

2. Wie strukturieren wir den Bühnenraum?

Die psychologische Ebenen der Szenen sollten wichtige Denk- und Entwicklungsstationen für den Bühnenbildentwurf sein:

- Leonce fühlt sich eingesperrt, beobachtet, gelähmt, beengt im Reiche Popo
- Flucht vor der Heirat
- nächtliche Flucht in die Weite der Natur
- Flucht in das Unbekannte ermöglicht ihm ein Durchatmen

Der Raum sollte so konzipiert sein, dass der erste Blick ihn konkret erscheinen lässt, doch schaut man genauer hin und setzt die Dinge auf der Bühne in Relation zu einander, stellt man fest, dass es gar nicht funktionieren kann, irgendwo ein Widerspruch ist.

An Hand dieser ersten Szene könnte dieser Widerspruch in den Proportionen liegen, im Größenverhältnis vom Schauspieler zum Mobiliar (Türen, Requisiten sind viel zu klein, Leonce ist seinem Kinderzimmer entwachsen). In der Natur ist dann eine Weite, die auch eine Unwegbarkeit darstellt, Gefahren birgt? Ist Leonce ihnen gewachsen? Lenas Anprobe des Hochzeitskleides: schnürt die Gouvernante sie in ein steifes, jede Bewegung verhinderndes Kleid ein? Auf unterschiedlichste Art kann z.B. Enge, Erstarrung, Lebensmüdigkeit und Lähmung erzählt, bildlich dargestellt werden und so im besten Sinne ein Mehrerzählwert erzielt werden.

„Rätseleinbauen, oder falsche Fährten legen“ nennt es A. Müller-Elmau. „Es ist zum einen Irritation, die immer zum Denken anregt, zum anderen verweist, es auf das Nichtgezeigte, das dem Zuschauer die Möglichkeit bietet zu vollenden. Damit fesselt man ihn, bis er schöpferischer Teil des Ganzen wird.“

Mit der Gestaltung des Bühnenbildes habe ich die Chance, Sehgewohnheiten zu brechen, Altbekanntes in neue Zusammenhänge zu bringen und damit Fragen aufzuwerfen. Brecht spricht vom Verfremdungseffekt. Damit lasse ich den Zuschauer ein in den Schaffensprozess. Seine Gedanken, Erfahrungen und Empfindungen sind gefragt und er fühlt sich ernst genommen.

3. Farbgebung – Farb- und Materialwahl:

Hier helfen die Farbtafeln mit ihren unterschiedlichen Wahrnehmungsebenen am Beispiel der Farbe Violett:

- Bedeutung – Lichtgrundspannungskraft, Unlust, Buße, Magie, Spannung, Modernität
- Psychologische Ebene – Emanzipation, Eitelkeit, künstlich, unsachlich, hoher Anspruch, Originalität
- Physiologische Ebene – Extavaganz
- Ohr, Gehörsymbole – traurig, tief, Moll
- Geruch, Geschmack – schwer, süß
- Metaphorische Ebene (symbolisch, versinnbildlichend) – Frömmigkeit, Buße, Glaube, Phantasie
- Farbherstellung in der Vergangenheit – Mischfarbe
- Werbebezwecke
- Auslösung allgemeiner Assoziationen – würdevoll, düster, zwielichtig, unglücklich
- Beeinflussung sinnesbezoglicher Assoziationen – faulig-süß, narkotischer Duft

Die sieben Farbkontraste von Johannes Itten (1888–1967) sind ebenfalls wichtige Aspekte für die Wirkung von Farben:

- Hell – Dunkel – Kontrast
- Kalt – Warm – Kontrast
- Farbe – an – sich – Kontrast
- Qualitätskontrast
- Komplementärkontrast
- Simultankontrast – Sukzessivkontrast

„Die Farben sind eine Flut aus dem Ursprung, eine Flut aus dem Irrationalen, ein Anschwellen und, mehr als ein Anschwellen, ewige Begeisterung des Sinnlichen, der Materie und der Seele, mit dem Blick nach Licht. Denn das Licht ist das höchste sinnliche Glück.“ (M. Bense 1935)

4. Kostüm

Aufgabe des Kostüms, Mode in den einzelnen Epochen, Schnitte, Stoffarten, Muster (kurzer Exkurs über die Kulturgeschichte der Streifen und der gestreiften Stoffe), Farben (siehe Farbkapitel), Accessoires, Versatzstücke, Materialwechsel, Uniformen

5. Maske

geschminkte Masken, für Maskentheater angefertigte Masken, Halbmasken, Vollmasken, Versatzmasken, Masken und Archetypen der Commedia dell'arte (Arlecchino, Pantalone, Colombina, Dottore, Brighella, Pagliaccio, Capitano....)

Man arbeitet von der gedanklichen Annäherung (erste Gedanken und Empfindungen beim ersten Lesen des Stückes in Notizen zu Papier bringen) über erste Zeichenskizzen hin zum Bauen eines Bühnenbildmodells und Figurinen (kleine Figuren – maßstabsgerecht, in den Kostümentwürfen, oder eigenständige Kostümentwürfe auf DIN A4 oder DIN A3).

Spielleitung

Wenn das Ziel klar ist, entscheiden die Methoden alles.

Und in der Tat, die Leitung eines Spiels ist eine Kunst, eine Kunst des Anregens, Begleitens, Steuerns, Eingreifens und Zurückhaltens. Mit ihr kann man Ideen auslösen und Lust auf Entdecken wecken, aber man kann auch bremsen oder hemmen. Jeder Spielleiter mag da seine eigenen Erfahrungen haben.

Wichtig ist, dass es eine **Bezugsperson** gibt, die das Spiel leitet, begleitet und durch gute Entscheidungen belebt.

Die Spielleitung legt die Spielregeln fest, unter denen gespielt wird. Sie gibt den Rahmen vor, innerhalb dessen gesucht, probiert und gezeigt wird. Sie leitet ins Spiel hinüber und trifft alle wesentlichen Ansagen. Nicht alles lässt sich dabei planen und doch muss auf alles, was „unterwegs“ passiert, eine Antwort gefunden werden. Das wird umso besser glücken, je mehr der Spielleiter sich selbst auf ein Spiel einstellt und mit allen Dingen spielerisch umgeht. Nur wenn er selbst jene Leichtigkeit verkörpert, die das Spiel braucht, wird er andere erfolgreich ins Spiel bringen.

Prinzipiell sein, ohne dogmatisch zu werden – Spiel und Spielen ernst nehmen, auch und gerade weil es heiter sein soll.

Spielfläche sauber und frei halten, eventuelle Spielsachen griffbereit haben, Spielfläche klar definieren, nach Möglichkeit einen neutralen Hintergrund schaffen.

Übergang in die Stunden fließend gestalten, kleine Bälle parat legen, zum Spielen einladen, auch mit **kleinen Überraschungen beginnen**; dann aber den Anfang bewusst setzen.

Bei der Suche nach dem Thema oder Stück immer die **Leistungsfähigkeit der Gruppe** im Auge behalten. Die Gefahr der Überforderung ist groß, wenn Möglichkeiten überschätzt werden.

Klare Ansagen treffen zu Inhalt und Ziel der Stunden, konkreten Arbeitsschwerpunkt im Verhältnis zum Ganzen beschreiben.

Nicht zu viel vorgeben, für die Schüler muss Raum bleiben, sich auch in die Planung und Gestaltung der Stunden mit einzubringen.

Anregende **Musik zu Beginn der Stunde** kann helfen, den Weltenwechsel zu erleichtern. Je nach Stunde kann sie ganz unterschiedlich sein; in ihrer Stimmung sollte sie aber auf das Thema oder die Atmosphäre Bezug nehmen.

Nach Möglichkeit **für Abwechslung sorgen**, körperliche Übungen mit stimmlichen Übungen kombinieren.

Pausen setzen, wenn sich etwas „verklemmt“ hat, einen neuen Anlauf nehmen.

Prozesse aufmerksam verfolgen, mitdenken, „dran“ sein an dem, was geprobt oder gesucht wird.

Bei Stockungen oder Problemen **nicht zu zeitig eingreifen**, selbst erst überlegen und dann nur mögliche Angebote machen.

Lieber kleine Szenen spielen lassen **als große** Stücke nur „vom Blatt“ zu sprechen!
Immer wieder **auf praktische Versuche drängen**, nicht ins Diskutieren verfallen, selbst wenn Arbeitsgespräche äußerst wichtig sind.
Aufkommende Probleme **immer an die Gruppe zurückgeben**, auf deren Kraft vertrauen.

Bei schwierigen Problemen **in kleinen Gruppen nach Lösungen suchen lassen**, verschiedene Entwürfe dann vorstellen lassen.

Mut machen für neue Versuche, wenn es an bestimmter Stelle nicht weiter geht, **auch ganz andere Varianten** oder Lösungen **in Betracht ziehen**.

Immer wieder **nach dem Kern fragen**: was ist wichtig, worauf kommt es an, was soll auf jeden Fall ausgedrückt werden, worauf könnte man auch verzichten.

Immer wieder **nach den Beziehungen fragen**: welche Beziehung zum Mitspieler, welche Beziehung zum Konflikt, welche Beziehung zur Gruppe besteht?

Ehrlich und kritisch reflektieren; gerade im künstlerischen Prozess ist die eigene Wahrnehmung ein wichtiges Instrument für weiteres Vorgehen. Ehrlichkeit gehört zum Grundgeschäft, Wirkung kann nicht gemessen werden, sie kann nur empfunden werden; also, aussprechen, was ankommt und wie es ankommt.

Entwicklungen von einzelnen Schülern **unterwegs würdigen**, sie weiter ermuntern. Das gibt ihnen Sicherheit und Zutrauen.

Weniger bewerten und urteilen, als **vielmehr fragen und nachfragen**. Alle Beispiele als Mittel und Möglichkeit aufnehmen, um sich über die Welt und die empfundene Realität auszutauschen.

Gelungene Lösungen loben, dabei aber auch auf das Verhältnis von Aufwand und Effekt eingehen. **Schöne Lösungen sind einfache Lösungen**. Immer wieder fragen, könnte man noch mehr vereinfachen, verdichten, weglassen?

Einen hohen Grad an Freiheit und Selbstständigkeit gewähren und doch dafür sorgen, dass sich Spiel und Spielen **nicht im Uferlosen verlieren**.

Während des Spielvorgangs die Schüler in der Regel **nicht unterbrechen**, bis zu Ende spielen lassen, dann erst Hinweise oder Kritik anbringen. Immer **mit dem Positiven beginnen**.

Kleinen Fundus anlegen, der immer greifbar ist. Einfache Spielmittel können jedes Probieren konkret und sinnlich machen. Spielern eine Spielkleidung anbieten oder sie sich selbst suchen lassen.

Am Ende immer eine kurze Auswertung über die gemeinsame Arbeit: wo ist man voran gekommen, was ist schön geworden, was sollten die nächsten Schritte sein?

Offen sein für zufällige Ergebnisse: nicht alles, was vorher nur im Kopf ausgedacht worden ist, muss im Raum auch funktionieren. Umgedreht können durch spielerischen Umgang plötzlich Ideen kommen, die vorher noch nicht bedacht waren.

Hinweise **mit Assoziationen verknüpfen**, damit Erfahrungen oder Erinnerungen mit genutzt werden können.

Spielszenen nicht zu kurz anlegen, auch das Spiel braucht seine Zeit, bis es sich entfalten kann. Nicht gleich mit dem Konflikt beginnen, Figuren erst etablieren lassen, einspielen lassen. Auch Zuschauende brauchen Zeit zum Einfühlen und Orientieren.

Keine Angst vor eigener Ideenlosigkeit, niemand kann immer für alles eine Idee oder einen Vorschlag haben. Einfach zur Situation bekennen und andere befragen. Wichtig ist, darüber ins Gespräch zu kommen; nicht selten kommen dann die neuen Gedanken schon beim Reden.

Bei einer Szenencollage nicht zu lange an den Übergängen „basteln“. Zuerst die einzelnen Szenen fertig gestalten und erst **zum Schluss nach Übergängen** suchen. Oft sind in den Szenen selbst schon mögliche Lösungen enthalten.

Auch in Proben immer **Spielkleidung anbieten**. Verwandlungen helfen, Figuren besser zu erobern und zu spielen.

Wenn vorhanden, auch **Kunstlicht einsetzen**. Unter Scheinwerfern lässt es sich leichter spielen als unter Neonröhren.

Hinweise zu Unterstützungsmaterialien

I. Lehrpläne für das Fach Darstellen und Gestalten der Regelschule und des Gymnasiums veröffentlicht im Internet unter: <http://www.thillm.th.schule.de>

II. Publikationen des ThILLM

Zur Unterstützung Ihrer Arbeit hat das ThILLM in der Reihe „Materialien“ folgende Publikationen veröffentlicht:

1. *Darstellen und Gestalten. Materialien für das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten in der Regelschule. Heft 114 – Bestellung gegen eine Gebühr von 6,00 €*
2. *Darstellen und Gestalten. Persönlichkeitsentwicklung durch musisch-künstlerische Bildung und Erziehung. DVD. Materialien Nr. 123.*
Auf dieser DVD finden Sie Beispiele für Unterrichtsprojekte und Schultheaterarbeit, für die Anwendung des Darstellenden Spiels als Methode im Fachunterricht bzw. für die außerunterrichtliche Arbeit mit Schülern. Bestellung gegen eine Gebühr von 6,00 €

Bestellungen

- per Post, Fax oder Telefon:
ThILLM Bad Berka, Frau Finger, Heinrich-Heine-Allee 2-4, 99438 Bad Berka
Fax: 036458/56-300, Telefon: 036458/56-276 oder
- online-Bestellung:
SFinger@thillm.thueringen.de

III. Literatur

Zur individuellen Fortbildung bzw. als Anregung für Umsetzungsbeispiele steht Ihnen umfangreiche Literatur zur Verfügung.

In der ThILLM-Bibliothek können Sie in unsere Literaturlisten Einsicht nehmen. Zudem finden Sie unter inhaltlichen Schwerpunkten gegliederte Literaturangaben auf der Internetseite der Landesarbeitsgemeinschaft „Spiel und Theater in Thüringen“ e.V. unter dem Punkt „Bibliothek“: lag-thueringen@t-online.de
Ergänzende Literaturangaben sind in den oben genannten ThILLM-Publikationen aufgelistet.

Von den Referenten empfohlene Literatur:

Artaud, Antonin: Das Theater und sein Double. Frankfurt/Main. Fischer Verlag 1969

Bense, Max: Ur und die Farben. In: Bense, Max: *Aufstand des Geistes. Eine Verteidigung der Erkenntnis.* Stuttgart. Deutsche Verlags-Anstalt 1935

Broich, Josef: Körper- und Bewegungsspiele. Maternus Verlag

Ebert, Gerhard: Improvisation und Schauspielkunst. Henschelverlag

Heller, Eva: *Wie Farben wirken.* Rowohlt Taschenbuch Verlag Nr. 61960 / 2004

Johnstone, Keith: *Spontaneität, Improvisation und Theatersport.* Aufl.-Berlin. Alexander Verlag 2002

Kebeck, Günther: *Wahrnehmung – Theorien, Methoden, und Forschungsergebnisse der Wahrnehmungspsychologie.* Weinheim. Juventa 1994

Pastoureau, Michel: *Des Teufels Tuch. Kulturgeschichte der Streifen und der gestreiften Stoffe.* Frankfurt/Main. Campus Verlag 1995

Rosenberg, Christina: *Praxis für das Bewegungstheater.* Meyer & Meyer Verlag

Thiesen, Peter: *Drauflos- Spieltheater.* Beltz Verlag

Vlcek, Radim: *Workshop Improvisationstheater.* J. Pfeiffer Verlag

Ausstellungskatalog: *Bretter die, die Welt bedeuten.* Dietrich Reimer Verlag