

Materialmappe: **THEATER.Mittel/Wege**

Im Jahr 2016 war Thüringen Ausrichter des Bundesfestivals „Schultheater der Länder“. Unter dem Motto „Theater.Sprache“ wurden sechzehn Inszenierungen präsentiert, die sich auf unterschiedliche Weise mit dem Thema auseinandersetzen. Für die Materialmappe wurden zehn Arbeiten ausgewählt, die bezüglich der Umsetzung eines bestimmten theatralen Mittels besonders überzeugten.

Nach kurzen Stückbeschreibungen zu den Inszenierungen folgen vielfältige Anregungen für die Schultheaterarbeit zu folgenden Schwerpunkten:

- Biografisches Theater
- Chorisches Prinzip
- Figurensplitting
- Formationen
- Kostüm
- Requisit
- Stimme

Videomitschnitte der jeweiligen Präsentationen sind in der Fachbibliothek der LAG Spiel und Theater in Thüringen e.V. auszuleihen.

Inhalt:

1. Der biografische Ansatz als Mittel zur Erschließung fremder Lebenswelten

Von der Biografie zur Szene

Bleicher Bruder/Schleswig-Holstein

2. Chorisches Spiel

Von Wunderwelten und Hyperhelden

UTOPIA!/Sachsen

3. Varianten des chorischen Prinzips

Von Pflichtlektüre und Spaß am Spiel

FA(U)ST. FAST NACH GOETHE/Nordrhein-Westfalen

4. Figurensplitting - Vergrößern, Verstärken, Verfremden

Von heldenhaften Vätern und väterlichen Helden

Odysseus: Held!?!/Bremen

5. Rollenarbeit durch Figurensplitting

Vom Spiel – zum Schlachtfeld

Effi Briest/Bayern

6. Raumbildung durch Formationen

Von Reihen und Blöcken

Electronic City/Berlin

7. Das Requisit als prägendes Spielmittel

Von Stöcken und Stäben

Wir kriegen alles hin/Mecklenburg-Vorpommern

8. Das Kostüm als Mittel der Figurencharakterisierung

Von Locken und Rüschen

Yvonne, die Burgunderprinzessin/Rheinland-Pfalz

9. Einsatz von Folie als Requisit

Von Meeresrauschen und Baummarktschätzen

o_die_see/Thüringen

10. Wirkungsvoller Einsatz der Stimme auf der Bühne

Von Stimmband und Kehlkopf

Raus mit der Sprache/Hessen

*Autoren:*¹

Steffen Adam, Silke Bernhardt, Monika Machoy, Heike Scherre, Sabine Steiner, 2019

¹ Aus Gründen der Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen die männliche Form gewählt, es ist jedoch immer die weibliche Form mitgemeint

Der biografische Ansatz als Mittel zur Erschließung fremder Lebenswelten

Von der Biografie zur Szene

Bleicher Bruder/Schleswig-Holstein

„Wer ist Borchert? Borchert am Arsch!“, gerufen aus dem Zuschauerraum – so beginnt die thematische Auseinandersetzung der Theater AG des Wolfgang Borchert Gymnasiums in Halstenbeck/Schleswig-Holstein mit der Biografie und den Texten Wolfgang Borcherts in Form einer Collage.

Der Frage auf der Spur, wie ein junger Mann mit Mitte 20 so bedrückend und eigenwillig schreiben musste, untersuchten die Spieler eher unbekannte Texte des Autors, nahmen sie auseinander, kürzten, experimentierten – rangen schließlich um die Art der Betonung, Sprachvariationen, Lautstärke und passende Emotionen und fanden auf diese Weise einen persönlichen Zugang zur Sprache und den Gedanken des Autors.

In ihrer Eigenproduktion verbinden sie ihre neugewonnenen Texte mit Lebensstationen Borcherts und wandeln sie in Szenen um, welche zeigen, was Borcherts Texte in ihnen auslösten.

Das Stück erzählt keine durchgehende Geschichte, sondern reiht verschiedene, losgelöste performativ gestaltete Szenen aneinander, verbunden durch den roten Faden biografischer Lebenspunkte Borcherts. Die Spieler spielen keine Rollen, sondern stellen sich in jeder Szene neuen Aufgaben: Mal sind sie alle Borchert, mal teilen sie sich in verschiedene Figuren, manchmal sprechen sie ihre ganz persönlichen Fragen an Borchert.

Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Wirkung der Sprachgestaltung zusammen mit geschickten Choreografien, teilweise in Verbindung mit Video- oder Bildprojektionen auf einer weißen Leinwand im Hintergrund. Jede Szene wird zu einem bewusst gestalteten Bild, das von Sprache untermalt oder kontrastiert wird.

Die Form des biografischen Theaters erhält ihre Faszination dadurch, dass die persönliche Nähe der Spieler zum Thema im Spiel sichtbar wird und berührend echt wirkt. Im Folgenden werden Übungen zum Einstieg in biografisches Arbeiten mit Spielern der Altersgruppe 14/15 zum Thema: „Eigentlich bin ich ganz anders“ beschrieben.

Einfühlen in das Thema

Traumreise in eine Wunschwelt

- Spieler legen sich auf Unterlagen auf den Boden, schließen die Augen und entspannen zur Musik...
- Der Spielleiter fordert sie auf, ihre Phantasie der von ihm vorgelesenen Traumreise zu folgen:
TEXT DER TRAUMREISE

Wunschname

- Spieler stehen im Kreis, jeder wird aufgefordert, sich einen Wunschvornamen zu geben und dazu einen Nachnamen zu erfinden, der sich aus einer Eigenschaft formt, die in ihnen eher verborgen schlummert oder die sie sich für sich selbst wünschen
- Anschließend tritt jeder einzeln einen Schritt in den Kreis, nennt seinen neuen Namen und nimmt dazu eine Pose ein, der nächste muss jeweils die Namen und Posen von 2 Vorgängern wiederholen, bevor er seine präsentiert.

Wahrheit und Lüge

- Jeder Spieler notiert 3 persönliche Ereignisse/Erlebnisse in Stichpunkten, die zu seiner Zufriedenheit verliefen und erfindet eines dazu, das für die Übung eine Lüge darstellt
- Im Kreis erzählt jeder möglichst neutral seine Geschichten und bringt dabei die „Lüge“ unbemerkt unter.
- Die Zuhörer vermuten danach, welches die Lügengeschichte ist.
- das Geheimnis wird nicht aufgelöst (möglichst auch nicht nach der Übung/dem Unterricht).

Sehnsuchtsmaschine

- Jeder Spieler entwickelt eine Bewegung zum Thema „Sehnsucht“ und stellt sie den anderen vor.
- Nacheinander entsteht durch das Nebeneinanderstellen von der Hälfte der Spieler eine „Bewegungsmaschine“.
- Die zweite Hälfte der Gruppe übernimmt die Geräusche der Maschine, indem sie zu jeweils einem Spieler der Maschine im Rhythmus der Bewegung ein Geräusch machen oder Begriffe sprechen.
- danach Wechsel der Gruppen

Assoziative Schreibaufgaben

Assoziationen

- Auf einem großen Blatt Papier stehen die Satzanfänge: „Träume sind...“ und „Unbeobachtet zu sein ist wie...“
- Spieler werden aufgefordert, zu jedem Satzanfang je 3 Begriffe zu assoziieren und jeweils eines auf bereitgestellte Karten zu schreiben, alle Karten werden im Raum ausgelegt.
- Es werden Paare A+B gebildet, A wählt einen der ausgelegten Begriffe aus und B erzählt dazu eine Minute lang etwas Persönliches, A notiert sich das Gehörte in Stichpunkten(dies wird 3x durchgeführt) und danach wird zwischen den Paaren gewechselt.
- Anschließend notieren A und B die 3 benutzten Begriffe auf ein A4-Blatt und schreiben als Cluster Wörter dazu, die sie beim Zuhören notiert haben und als wichtig empfinden.
- Im Anschluss können alle Blätter als eine Art Ausstellung im Raum angeordnet von allen besichtigt werden.

Gemischte Autobiografien

- Jeder notiert 5 Sätze, die sein bisheriges Leben beschreiben, sauber und Satz für Satz getrennt auf einem Blatt Papier.
- Der Spielleiter zerschneidet die Texte in Satzstreifen und „baut“ neue Biografien daraus.
- Jeder Spieler erhält eine davon und schreibt nun 5 Sätze über die eventuelle Zukunft dieser „Biografieperson“, in die er eigene Vorstellungen oder Träume einbringen kann.

Geschichten aus Bildern

- Alle sitzen im Kreis, in welchem in der Mitte eine Vielzahl verschiedenster Abbildungen von Jugendlichen in unterschiedlicher Kleidung liegt.
- Jeder wählt sich ein Bild aus und geht damit an seinen Platz zurück.
- Reihum erzählt nun jeder, weshalb er sich diese Abbildung ausgewählt hat und was sie mit ihm zu tun hat.
- Der rechte Nachbar des erzählenden Spielers notiert sich 3-5 Schlüsselwörter aus dem Erzählten und schreibt diese auf eine Karte.
- Im Anschluss an die Erzählrunde werden alle beschriebenen Karten neben die gewählten Bilder im Kreis abgelegt.
- Jeder Spieler wählt sich eine Karte mit dem dazugehörigen Bild aus und schreibt beispielsweise eine Geschichte über den Verlauf des Morgens (Inhalt variierbar) dieser Person.

In der Weiterarbeit wird das gewonnene Material durch ästhetische Bearbeitung und Verwendung von Fremdmaterial in ein selbstgestaltetes Produkt verwandelt, das die Anonymisierung des Eigenen gewährleistet und die Grenzen zwischen Biografie und Fiktion absichtlich verwischt.

Chorisches Spiel

Von Wunderwelten und Hyperhelden

UTOPIA!/Sachsen

Nach „UTOPIA!“ entführt uns die Theater- AG „Die tollkühnen 10“ des Martin- Luther- Gymnasiums Frankenberg/ Sachsen in ihrer Eigenproduktion. Im Rahmen eines Zirkus-Settings erschaffen die zehn- bis vierzehnjährigen Akteure ein Reich der Phantasie, das sowohl durch persönliche als auch globale Ängste, Wünsche und Hoffnungen geprägt ist. Ein kindgemäßes Feuerwerk an Ideen wird entfacht, um den Übeln der Welt entgegen zu treten.

Es wird getanzt, geturnt, geradschlagt und spagatet. Spielfreude vor übertriebenem Perfektionismus, scheint das Motto der Gruppe zu lauten. Und dann werden sie zum Leben erweckt-originelle Superhelden mit Namen in gepflegtem Denglisch, so z. B. „Augenausstechgirl“ (lautmalerisch beeindruckende Rächlerin des Mädchenhandels in China), „Delphinarmwoman“ (selbst im Urlaub Retterin ertrinkender Mädchen aus dem Meer) oder „Yetiman“ (Ernährer verhungender Kinder mittels stets nachwachsenden Haare).

Neben chorischem Sprechen, Gebärdensprache, Pantomime, Akrobatik, Gesang, Cello-Spiel und allgegenwärtiger Übertreibung kommt figurales Spiel als theatrales Mittel zum Einsatz. Präzision und Koordination sind gefragt, wenn sich eine einsame Puppe an Klischees vorbeifriert und im Anschluss Luftballons steigen.

Angst vor Trennung (der Eltern), Sehnsucht nach Geborgenheit als Zeitphänomene? Immer wieder stellt sich dem Zuschauer die Frage, welche biografischen Bezüge die Darsteller in ihr Stück eingewebt haben; immer wieder wird er aufgefordert, eigene Befürchtungen, Träume und Erfahrungen zu reflektieren.

Ängste hat der Mensch gar viele – vor Einsamkeit, heißem Tee, Mathe. Einem dritten Weltkrieg. Wer rettet sie, die Welt? Her mit den neuen Helden, es gibt zu tun, möchte man den Frankenbergern zurufen. Bleibt bitte Träumer. Utopia first!

Die „Tollkühnen 10“ arbeiten u. a. bei artistischen Einlagen oder beim gemeinsamen Führen der Puppen intensiv und eng zusammen, was gerade im Alter von 10-14 Jahren nicht selbstverständlich ist.

Die folgenden Übungen bieten Anregungen zum Einsatz des chorischen Prinzips, mit dessen Hilfe Gruppen Teamgeist entwickeln und Berührungsängste abbauen können.

Level 1 – Entwicklung eines Gruppengefühls

Auto- Scooter

- Laufen im Raum mit wechselnder Geschwindigkeit: 1.-4. Gang sowie Rückwärtsgang
- Spieler gehen nach Signal (Klatschen, gestoppte Musik, Pfiff usw.) ins Freeze.

Ein ganz normaler Dienstag

- In Varianten (einzeln bzw. paarweise/ zu dritt/ zu viert) in reproduzierbare Standbilder gehen, z. B.:
 - einzeln: Aufstehen am Morgen (Position 1)
 - zu zweit: auf dem Schulweg (Position 2)
 - zu dritt: bei der Klassenarbeit (Position 3)
 - zu viert: im Sportunterricht (Position 4)
- Hinweis: Spieler merken sich Position 1/2/3/4 und nehmen diese nach zwischenzeitlichem Raumlaf auf Abruf erneut ein; jeweils davor Countdown zählen von 5-1.

Über-Blick

Variante 1:

- Spieler ordnen sich schnellstmöglich nach bestimmten Kriterien in Reihe
 - nach Geburtstag
 - nach Anzahl der Geschwister
 - nach dem weitesten Schulweg
 - nach Schuhgröße usw.

Variante 2:

- Bilden von Buchstaben/Zahlen/ geometrischen Figuren:
 - Bildet ein O/ ein X/ ein L!
 - Bildet eine 7/ eine 3/ eine 12!
 - Bildet ein Dreieck/ eine Raute/ ein Quadrat! usw.
- Wichtig: Bei beiden Varianten ist lediglich nonverbale Kommunikation erlaubt, da die Gruppe gemeinsam nach Lösungsansätzen suchen soll!

Level 2 – Gruppe in Aktion

Bewegter Kreis

Variante 1:

- Aufstellen der Spieler im Kreis
- Laufen rechts- bzw. links herum
- Richtungswechsel
 - zunächst auf Klatschimpuls durch Spielleiter
 - im Anschluss auf Impuls aus der Gruppe o h n e direkte Ansage

Variante 2:

- Aufstellen der Spieler im Kreis
- Tempowechsel
 - zunächst auf Ansage durch Spielleiter („Wir laufen im 1./2./3./...Gang!“; „Wir laufen in Slow-Mo!“)
 - im Anschluss Tempowechsel auf erfüllten Impuls aus der Gruppe o h n e Ansage

Immer der Nase nach

- Gruppe bewegt sich in Richtung eines zuvor bestimmten, entfernt platzierten Spielers durch den Raum.
- dabei: Fokussieren der Nasenspitze desselben
- Pulk bewegt sich eng geschlossen so weit wie möglich auf den anderen zu.
- Im Anschluss Auswertung empfehlenswert („Wie hast du dich gefühlt?“), da ein fokussierter Spieler die Übung als unangenehm empfinden kann.

Level 3 - Wie aus einem Mund, wie aus einem Guss

Orakel

- Spieler formieren sich in zwei Teilgruppen, stehen sich im Halbkreis gegenüber.
- zunächst gemeinsamen Atemrhythmus aufnehmen
- Gruppen treten in Dialog:
 - mimisch-gestisch: Ausführen gemeinsamer Gesten ohne vorherige Absprache (Gruppe A winkt, Gruppe B winkt zurück; Fäuste ballen, „Drei Affen“ etc.).
 - verbaler Dialog zu vorgegebenem Thema (im Kinderzimmer; im Fußballstadion; bei H&M; Geburtstagsparty)

Wichtig: Spielleiter sollte „Mut zum Scheitern“ vermitteln; ggf. Reduktion des Tempos veranlassen!

Raute

- Spieler formieren sich in Vierergruppen (Spieler A, B, C, D) als Trapez.
- Spieler A blickt „auf die 12“ und gibt imitierbare Bewegungsfolge vor (musikalisch untermalt); Rest der Gruppe führt diese möglichst synchron und zeitgleich aus.
- Nach erfolgter Vierteldrehung übernimmt Spieler B Führung, danach Wechsel zu Spieler C bzw. D.
- Bei geschicktem Timing entsteht Eindruck einer Choreografie.
- Wirkung kann durch Farben verstärkt werden (drei Rauten: schwarze, weiße und gestreifte T- Shirts).

Varianten des chorischen Prinzips

Von Pflichtlektüre und Spaß am Spiel

FA(U)ST. FAST NACH GOETHE/Nordrhein-Westfalen

Faust geht nie raus. So beschreiben die Spieler der Theater-AG „poco*mania“ ihren Protagonisten in einem ihrer Songs. Und das ist dann auch schon fast alles, was der sechzehnjährige Ur-, Ur-, Urenkel mit dem alten Gelehrten aus Goethes „Faust“ gemein hat: er geht nie raus.

In dem Stück „FA(U)ST. FAST NACH GOETHE“ lernen wir einen Jugendlichen kennen, für den „Faust“ nur eins ist, und zwar: ganz weit weg. Die Sprache, die Figur, selbst der „faustische Drang“, alles zu wissen, all das ist weit weg, von dem, was man heute ist.

Die Eigenproduktion zeigt einen unbeholfenen Sechzehnjährigen bei seiner mühsamen Begegnung mit diesem Klassiker.

Aus den Büchern seines Vaters baut sich der junge Faust einen Elfenbeinturm, in dem er sich von der Welt zurückziehen kann. Etwa 2000 Bücher schleppen die Spieler dafür heran, Bücher, welche ihn nicht nur sinnbildlich, sondern fast tatsächlich erschlagen. Der Turm wächst ihm buchstäblich über den Kopf.

Wenn Faust aus dem kleinen gelben Reclamheftchen ungeschickt zitiert, wird schnell klar: die Geschichte, die da erzählt wird, ist ihm fremd. Er liest mal hier ein Stück und blättert mal dort ein paar Seiten weiter und die Gruppe macht sich einen Spaß daraus, mit den scheinbar wahllos aufgeschlagenen Szenen zu spielen. Da wird mit einem Puppenspiel durch die Gretchentragödie gealbert, da springen und singen sie hexisch um den Bücherberg, die Verwandlung des Pudels in Mephisto wird zu einem wilden Tanzvergnügen.

Außer Faust gibt es hier prinzipiell keine festen Rollen. Jeder kann alles sein, erzählt wird meist chorisch: sprechend, singend, tanzend, lautmalerisch.

Einen exzentrischen Kerl, der auch mal ganz allein den Mephisto spielt, gibt es aber schließlich doch. Sein Versuch, Faust zum Abbrennen des Bücherturmes zu verführen, schlägt jedoch fehl, denn Gott sorgt dafür, dass das teuflische Feuerzeug nicht funktioniert.

Und so gewinnt Gott die Wette. Mephisto klagt noch ein wenig, ob der unfairen Mittel, aber dann machen beide einvernehmlich Feierabend.

Der jugendliche Faust, der inzwischen doch begonnen hat, sich zumindest einige Fragen zu stellen, bleibt allein zurück mit seinem Bücherberg, diesem scheinbar

undurchdringlichen Wall, den er schließlich niederreißt und in dem er sich niederlässt. Um zu lesen. Ganz freiwillig.

Im Stück „FA(U)ST. FAST NACH GOETHE“ der Theater AG „proco*mania“ der Käthe-Kollwitz-Gesamtschule, Grevenbroich wird das theaterästhetische Gestaltungsmittel des CHORES variantenreich eingesetzt.

Chorisch zu arbeiten heißt nicht nur, den gleichen Text von mehreren Spielern gleichzeitig sprechen zu lassen, chorisches Arbeiten eröffnet eine Vielzahl von Gestaltungsmöglichkeiten.

Der Chor kann:

- einem Individuum Kraft verleihen
- die Illusion der Bühnenwelt brechen
- Verfremdungseffekte erzeugen
- das Geschehen kommentieren
- mit einzelnen Spielern in Dialog treten
- verschiedene Perspektiven deutlich machen
- Atmosphäre erzeugen
- die Handlung vorantreiben
- mit dem Publikum kommunizieren und dessen Spiegelbild sein

Ausgehend von einigen Szenen aus dem Stück „FA(U)ST. FAST NACH GOETHE“ sollen hier Anregungen zur Arbeit mit chorischen Elementen gegeben werden.

1. Einer für alle. Der Chor als Verstärker:

- Überlegt euch eine Haltung zur Ankündigung eures Stückes (z. B. das Anliegen eures Stückes ist euch in gewisser Weise peinlich).
- Aus einem Pulk von mehreren Spielern tritt eine Person heraus oder wird herausgeschoben und kündigt das Stück (oder auch nur eine einzelne Szene) in dieser Haltung an. Es kann zum Beispiel etwas zur Auswahl des Stückes, zu eurem Anliegen oder zur Arbeitsweise gesagt werden.
- Alle anderen Spieler verstärken die Sprecherhaltung, indem sie im Hintergrund die gleiche Haltung wortlos spielen und entsprechend auf den Sprecher reagieren. Der Sprecher kann ab und zu versuchen, in die Gruppe zurückzukehren, diese lässt das allerdings nicht zu und weist den Einzelnen immer wieder ab.

2. Ein Chor – zwei Figuren

- Überlegt euch eine Szene, in der zwei Figuren ein Streitgespräch führen. Dafür kann es einen fertigen Text geben (z. B. Streitgespräch zwischen Gott und Mephisto im „Prolog im Himmel“) oder ihr denkt euch einen Text aus. Legt fest, welche der beiden Figuren den höheren und welche den niedrigeren Status hat.
- Legt für beide Figuren entsprechend ihres Status' eine Grundhaltung und einen Sprachduktus fest.
- Übt nun, die Texte chorisch zu sprechen (Rhythmik, Dynamik, Lautstärke festlegen).
- Der Chor spricht b e i d e Rollen. Um den Wechsel der Rolle zu verdeutlichen, ändert sich auf einen Impuls hin die Haltung des gesamten Chores (z. B. die Figur mit dem hohen Status richtet sich groß auf und spricht nach unten, die Figur mit dem niedrigen Status nimmt dann die Position des Dialogpartners ein und spricht nach oben).

3. Positionen bündeln

Auch um zu zeigen, wie eine Gruppe zu etwas steht, kann sehr gut chorisch gearbeitet werden. Ausgangspunkt sollte ein Satz sein, der die Reaktion eines bestimmten Personenkreises auf ein Ereignis ankündigt (z. B. „Die Angelegenheit wurde in unserer Verwandtschaft ausgiebig diskutiert.“):

- Die Gruppe formiert sich zuerst zu einem Standbild, welches die Grundhaltung aller zum Ausdruck bringt (hier z. B. Empörung über das Verhalten eines Familienmitgliedes).
- Allmählich kommt Bewegung in das Bild. Jeder bewegt sich individuell an seinem Platz, muss aber dabei die vereinbarte Grundhaltung beibehalten und sich bemühen, diese mit Hilfe seiner Mimik und Gestik zu unterstützen.
- Nun werden einzelne Sätze formuliert (z. B. „Das hätte ich mir in diesem Alter auf keinen Fall erlauben dürfen!“). Dabei bleibt zuerst jeder ganz bei sich und unterstützt weiterhin die vereinbarte Haltung.
- Im weiteren Verlauf kann es Reaktionen auf geäußerte Sätze geben oder es können kleine Dialoge entstehen.

4. Gemeinsam eine Choreografie entwickeln

Sowohl Stimmungen als auch Prozesse lassen sich choreografisch oft viel anschaulicher darstellen, als wenn man sie mit Worten beschreibt. Hier ein Vorschlag, wie eine Gruppe gemeinsam eine Choreographie erarbeiten kann.

- Überlegt euch zuerst, welche Stimmung oder welchen Prozess ihr zeigen wollt.

- Beispiel: Illustriert mit einer Choreographie, wie Faust und Wagner einen Pudel beobachten, der sich schließlich in Mephisto verwandelt.

Schritt 1:

- Jeder Spieler überlegt sich individuell drei Gesten oder kleine Bewegungsfolgen, die zu dieser Situation passen. (Man kann sowohl Posen/Bewegungen für den streunenden Hund finden, als auch für dessen interessierte Beobachter und schließlich ebenfalls für die Metamorphose.)

Schritt 2:

- Stellt euch in einem Kreis auf. Jeder Spieler stellt seine 3 Vorschläge vor. Die gesamte Gruppe wiederholt jeden Vorschlag. Dabei merkt man schon, welche Bewegungen gut funktionieren bzw. sich passend kombinieren lassen.

Schritt 3:

- Nun werden die besten Vorschläge ausgesucht und aneinander gereiht. Die Reihenfolge kann durch eine bestimmte Chronologie festgelegt werden oder sich auch aus der Flüssigkeit der Bewegungen ergeben.

Schritt 4:

- Nachdem die Reihenfolge der Bewegungen festgelegt wurde, muss diese nun eingeübt werden. Tut dies am besten zuerst im Kreis, dann in anderen Formationen. Sorgt dabei immer dafür, dass es mindestens einen Beobachter gibt, der die Aufgabe hat, auf Synchronität zu achten.

Schritt 5:

- Nachdem alle die Choreografie beherrschen, kann man mit Variationen arbeiten. Probiert verschiedene Formationen und unterschiedliche Musik/Geräusche aus. Variiert auch zwischen streng synchronen und mehr individuellen Teilen. Wenn ihr individuell werdet, sollte es trotzdem immer etwas geben, was die einzelnen Gruppenmitglieder miteinander verbindet (z. B. eine gemeinsame Haltung, die gleiche Blickrichtung oder Geschwindigkeit usw.).

Eine besondere Wirkung kann erzielt werden, wenn am Ende der Szene alle bis auf einen Spieler in ihren Bewegungen innehalten. Vielleicht ist dieser eine ja so versunken in seine Bewegungen, dass er gar nicht merkt, dass die anderen bereits aufgehört haben. Wenn die anderen dann zu Beobachtern des einzelnen Spielers

werden, kann damit eventuell eine besondere Spannung oder Komik erzeugt werden.

5. Der Chor als Kontrastprogramm

Manchmal kann es reizvoll sein, den Chor nicht *unterstützend* oder *verstärkend*, sondern *kontrastierend* einzusetzen.

Eine Möglichkeit dafür könnte sein, dass sich ein Chor völlig entgegengesetzt zu dem verhält, was ein Sprecher erzählt.

- Beispiel aus „FA(U)ST“:

Eine Spielerin erzählt am Mikrofon, in welcher bedauernswerten Lage sich der alternde Mephisto befindet. Er wohnt in einer Mietwohnung und trägt orthopädische Einlagen. Hinter ihr steht der Chor dicht beieinander und alle bewegen sich erotisch, spannungsvoll, lasziv. Ihre Bewegungen sind im Gegensatz zum gesprochenen Text voller jugendlicher Spannkraft. Zusätzlich bewegen sich ihre Lippen ausdrucksstark wie beim Gesang, aber völlig tonlos.

Dieses Prinzip kann man leicht auf andere Szenen übertragen. Wichtig ist, dass die Haltung des gesprochenen Textes konträr zur Bewegung des Chores ist.

Figurensplitting - Vergrößern, Verstärken, Verfremden

Von heldenhaften Vätern und väterlichen Helden

Odysseus: Held!?!/Bremen

Die Theater-AG der Oberschule am Leibnizplatz in Bremen erzählt in ihrem Stück von der Heimkehr des Odysseus. Jedoch nicht Odysseus' Heldentaten scheinen die Spieler der 6. – 10. Klasse vor allem zu interessieren. Sie beschäftigen sie sich in ihrem Stück damit, wie Odysseus' Familie auf dessen lang ersehnte Heimkehr reagiert.

Gleich zu Beginn des Stückes, noch ehe sie beginnen von Odysseus zu erzählen, stellen die Spieler ihre ganz persönlichen Lieblingshelden vor, aber wenn sich der Rahmen mit einer zweiten Heldenrunde schließt, dann kommen da neben einer coolen Großmutter auch andere Helden aus dem richtigen Leben vor und der Zuschauer weiß, dass diese zweite Heldenliste die eigentlich wertvolle ist.

“Odysseus: Held!?” ist eher eine Familien- als eine Heldengeschichte. Zwar werden einige Abenteuer des Odysseus durchaus erzählt, aber viel wichtiger ist, wie Papa Odysseus von seiner Frau und seinem Sohn zu Hause aufgenommen wird.

Um Gefühle wie Sehnsucht, Wut, Verzweiflung, Ungeduld und Sorge, aber auch Freude, Stolz und Trost möglichst groß zu machen, gibt es alle drei Familienmitglieder gleich mehrmals. Es gibt vier Telemachs, die ihre Väter vermissen, sie jedoch bei ihrer Heimkehr barsch zurückweisen.

Fünf Penelopes trösten ihre Söhne, sehnen sich nach ihren Männern und verfluchen diese schließlich, als sie bei der Rückkehr nicht die gewünschte Reue erkennen lassen.

Besonders berührend ist eine Szene, in der vier Odysseus-Väter ihre Söhne ins Bett bringen und in der schließlich die Söhne die Väter trösten müssen, 4 kleine Telemach-Helden, die den Vätern helfen wollen, ihre bösen Geister zu vertreiben. So liebevoll werden Heldengeschichten nur selten erzählt.

Figurensplitting ist vor allem im Schultheater ein beliebtes Mittel, um möglichst viele Rollen zu besetzen. Darüber hinaus eröffnet es jedoch zugleich eine Vielzahl von Möglichkeiten, die spielerischen Facetten zu erweitern. Hier einige Beispiele:

- Wirkungen können vergrößert / vervielfältigt werden.
- Ein größeres Spektrum an Emotionen/Reaktionen/Positionen kann dargestellt werden.
- Verfremdung /Komik
- Zwiespältige Haltungen/Einstellungen einer Figur können beleuchtet werden.
- Verschiedene Blickwinkel auf das Verhalten einer Person/mehrerer Personen zueinander können gezeigt werden.
- Durch Synchronität/Tanz/Bewegung im Raum entstehen poetische Momente.
- Der Zuschauer kann auswählen, wem er wann/wie lange zuschaut.

In dem Stück „Odysseus-Held“ geht es vor allem um verschiedenste Haltungen von Mitgliedern einer Familie. Dazu soll es hier einige spielpraktische Anregungen geben, die sich auf viele andere Spielsituationen übertragen lassen.

1. Eine Rolle wählen

Mehrere Spieler wetteifern darum, ihren Anspruch auf eine Rolle zu verteidigen:

- Jeder Spieler überlegt sich mehrere Gründe, was ihn an einer bestimmten Rolle fasziniert bzw. warum er unbedingt diese Rolle spielen muss.
- Nun wenden sich alle Spieler nacheinander mit dem Satz: „Ich bin (Name der Figur)“ an das Publikum, jeder ist bemüht, seinen Vorgänger auszustechen oder eventuell wegzudrängen.
- In der zweiten Runde wird der Satz: „Ich bin...“ ergänzt durch die Gründe / Motive für die Beanspruchung der Rolle.

Dabei sollte es zu einem regelrechten Wettkampf kommen, dessen Intensität sich immer mehr steigert. Wichtig ist dabei, dass jeder Spieler eine bestimmte Haltung zu der Figur entwickelt und diese verteidigt.

2. Eine Figur – verschiedene Motive

Ein Sohn sehnt sich danach, seinen Vater wiederzusehen. Dafür hat er ganz unterschiedliche Gründe, die er in verschiedenen Emotionen präsentiert:

- Jeder Spieler überlegt sich mehrere Gründe, warum er sich nach der Rückkehr des Vaters (oder einer anderen Person) sehnt.
- Nun sucht sich jeder Spieler eine Emotion aus (z. B. wütend, traurig, trotzig ...), mit der er seinen Wunsch vorbringen möchte.

- Alle Spieler einigen sich auf eine gemeinsame Tätigkeit (z. B. ein Spiel spielen, sich an- oder ausziehen, etwas auf-/weg-/umräumen, eine sportliche Aktivität ausüben ...).
- Während nun alle mit ihrer Aktivität beschäftigt sind, wird zuerst nach-, dann auch durcheinander der Wunsch, der Vermisste möge wiederkommen mit den verschiedenen Gründen/Wünschen für die Rückkehr kombiniert.

3. Verschiedene Facetten einer Begegnung zeigen

Zwei Personen begegnen einander nach langer Zeit. Es sollen verschiedene Facetten einer solchen Begegnung gezeigt werden:

- Mehrerer Spielpaare verteilen sich im Raum und spielen gleichzeitig pantomimisch eine individuelle Begegnung (eventuell zu einer Musik).
- Nach einem gemeinsam vereinbarten Impuls bewegen sich zuerst alle Paare synchron und dann wieder individuell.
- Die Szene endet mit einem chorisch gesprochenen Satz, der auch im Gegensatz zu der Art der Begegnung stehen kann (z. B. beide begegnen sich zärtlich, aber am Ende bricht eine Person die Begegnung abrupt mit einem Vorwurf ab).

4. Die Übermacht einer Emotion darstellen

- Jeder Spieler überlegt sich mehrere Fragen, die er einer Person stellen könnte, die lange Zeit abwesend war und nichts von sich hören lassen hat.
- Es wird eine Reihenfolge festgelegt, in der die Fragen vorgetragen werden.
- Die Fragen werden schnell hintereinander gestellt, so dass die befragte Person keine Gelegenheit hat, darauf zu antworten.
- 1. Steigerung: Die Fragen werden immer drängender und vorwurfsvoller, sie überlappen sich zusehends.
- 2. Steigerung: Die befragte Person wird zusätzlich mit Kissen „attackiert“, wodurch einerseits die Wut der Fragenden, andererseits die Ohnmacht des Heimkehrers, der gar nicht zu Wort kommt, verdeutlicht werden.

5. Eine Geschichte – mehrere Varianten

Mehrere Vater-Sohn-Paare spielen gleichzeitig, wie der Vater den Sohn ins Bett bringt und ihm dann noch eine Geschichte erzählt. Dabei kann der Fokus jeweils auf ein anderes Paar gelegt werden. Dies kann durch Lichteffekte unterstützt werden (z. B. Das Paar, auf das die Aufmerksamkeit der Zuschauer gerichtet werden soll, schaltet eine Nachttischlampe ein). Das Paar, welches im Fokus ist, spricht miteinander, während die anderen Paare pantomimisch agieren.

Vorbereitung (paarweise):

- Jedes Paar denkt sich eine spannende Geschichte aus und improvisiert, wie Spieler A (Vater) Spieler B diese Geschichte gestenreich erzählt (der Sohn kann gespannt zuhören, Fragen stellen, Einwürfe machen usw.).
- Nun erzählen alle Paare ihre Geschichte parallel, wobei stets nur ein Paar tatsächlich zu hören ist, alle anderen Paare agieren pantomimisch.
- Anschließend werden Positionen im Raum vereinbart und Impulse, die den Fokuswechsel initiieren (z. B. akustischer Impuls) bzw. unterstützen (z. B. Lichtimpuls).

Die Szene könnte entweder damit enden, dass alle Paare synchron pantomimisch agieren (was eher eine harmonische Wirkung hat) oder alle Paare reden am Ende durcheinander (eventuell eskaliert ja die friedliche Gute-Nacht-Geschichte in einer lauten Auseinandersetzung).

6. Einen Zwiespalt durch Figurensplitting darstellen

Ein Heimkehrer ist sich nicht sicher, ob er tatsächlich willkommen ist und überlegt, ob er lieber wieder gehen sollte.

Die Spieler werden in drei Gruppen eingeteilt:

- Gruppe A schreibt einen Text, der die Situation beschreibt und entscheidet, welche Textteile einzeln und welche Teile chorisch gesprochen werden.
- Gruppe B notiert Argumente für das Bleiben und überlegt sich eine Haltung, in der die Argumente vorgetragen werden.
- Gruppe C notiert Argumente für das Gehen und eine passende Haltung dazu.

Um den Zwiespalt zu veranschaulichen, spielen mindestens 2 Spieler diese eine Person. Zu Beginn der Szene sprechen beide den Text der Gruppe A abwechselnd oder chorisch. Immer dann, wenn zwiespältige Gedanken ins Spiel kommen, spricht und agiert nur eine Person (den jeweiligen Text der Gruppe B oder C). Dabei wechselt die Spielhaltung der beiden Sprecher entsprechend der Haltung, die sie vertreten. Die Szene könnte mit einem Streitgespräch der beiden enden.

Rollenarbeit durch Figurensplitting

Vom Spiel – zum Schlachtfeld

Effi Briest/Bayern

Effi Briest. Ein weites Feld, ein tragisches Ende bekanntlich. Doch wie viel Effi steckt noch – oder wieder – in der Frau des 21. Jahrhunderts? Existiert sie nach wie vor, die Kluft zwischen den Geschlechtern? Muss man noch immer dahin passen, wohin man gestellt wird? Diesen und ähnlichen Fragen geht die Oberstufentheatergruppe des Ernst-Mach-Gymnasiums Haar in ihrer sprach- und bildgewaltigen, performancebetonten Bühnentransformation des Fontane-Klassikers nach.

Thematisiert wird vorrangig die inmitten eines Turnhallen- Settings angelegte Ablösung von der Kindheit (hier auch im wörtlichen Sinne, passend verkörpert durch jüngere Spieler). Weiß beherrscht die Szenerie und bietet Projektionsmöglichkeiten auf einer im Verlauf der Handlung wechselnd verschmutzten bzw. gesäuberten Spielfläche. Die ebenfalls helle, an Sportkleidung erinnernde Kostümierung der Effi-Riege – kontrastiert durch das männlich assoziierte, kontrolliert- rationale „Banker-Blau“ der Instettens – unterstreicht die Ästhetik der Inszenierung und verhindert eine Reizüberflutung. Eine regelrechte Bilderflut überschwemmt das Publikum beispielsweise, wenn das Ensemble (mehrdeutig- ironisch zum Song „Be my little baby“) parallel und in bemerkenswerter Perfektion die Annäherung der Protagonistin an Major Crampas in Szene setzt.

Bei allem positiv Performativen wird die Handlung bis zum (bitteren) Ende stringent und mit engem Bezug zum Originaltext wiedergegeben. Ein im wahrsten Sinne des Wortes überschauender Erzähler kommentiert süffisant diverse Kämpfe- zwischen Mann und Frau, Eltern und Kind, Individuum und Gesellschaft, den Freud´schen Varianten des Ichs.

Kämpfe, an denen Effi letztendlich zerbricht. Konventionen siegen über Menschlichkeit, Gelerntes über Gefühltes. Wie schmerzhaft ist es heutzutage, das Erwachsenwerden? Hat der bzw. die Einzelne nicht einen ungleich größeren, womöglich gar *zu* ausufernden Entscheidungs – S P I E L – Raum? Wird auch in unserer Zeit noch das eine oder andere –insbesondere weibliche – Kind „geopfert“?

Um bei zu einem authentischen, vom Ensemble getragenen Stück zu kommen, nutzte die Gruppe- unterstützt durch jüngere Darsteller – u. a. ein gekonnt arrangiertes Figurensplitting.

Im Folgenden finden sich Unterrichtsanregungen, die den Einsatz desselben bei der spielerischen Auseinandersetzung mit klassischen Stoffen thematisieren.

Wichtig: Personen- oder Figurensplitting sollte – gerade im Schultheater – nicht auf die Möglichkeit reduziert werden, alle Darsteller einer Gruppe „unterzubringen“ bzw. Streit um die Hauptrolle zu vermeiden! Es bietet vielmehr die bereichernde Chance, verschiedene Facetten und/ oder Entwicklungsstufen einer Figur zu zeigen und sollte keinesfalls eine „Notlösung“ sein.

In drei Schritten zur Erschaffung einer vielschichtigen Figur

1. Vorarbeit

Schriftliche Rollenbiografie

Aufgabe:

Variante 1

- Entwickelt eine Rollenbiografie zu einer selbst erdachten Figur (alternativ: zu einer bekannten Dramenfigur). Geht hierbei auf Vorlieben und Antipathien der Figur sowie deren Stellung in der Figurenkonstellation ein. Findet ein passendes Kostüm sowie ein typisches Requisit. Verwendet die Ich- Form.

Variante 2

- Entwickelt eine Rollenbiografie zur Figur XXX (im Text auftretende Figur, fiktional). Geht dabei auf ihr Alter (Staffelung möglich!), ihre Eigenheiten (auch: Ticks), prägende Erlebnisse/ Einfluss weiterer Figuren ein!

2. Vertiefung

Heißer Stuhl

- Zu befragender Spieler sitzt auf einem Stuhl (alternativ: am Bühnenrand) und stellt sich den Fragen der Gruppe.
- Vor jeder Frage: namentliche Anrede; geantwortet wird in Ich- Form aus der Perspektive der betreffenden Figur.
- mögliche Aspekte: Vorlieben/ Abneigungen, Eigenheiten, Beweggründe, Haltung zu weiteren Figuren
- im Anschluss: Festlegen gebotener Vereinheitlichung bzw. eines Interpretationsspielraums/ Umgang mit sich ergebenden Brüchen klären

- Mitschrift/ Kurzprotokoll für Punkt 3 empfehlenswert

3. Talkrunde

„Ich und Ich“

- Alle Darsteller der betreffenden Figur treffen sich in einer moderierten „Talkrunde“.
- Moderator stellt auf Grundlage der beim „Heißen Stuhl“ gegebenen Antworten gezielt Fragen zu Brüchen/ Ungereimtheiten.
- „Facetten“ einer Figur treten in wettbewerbsartiges Streitgespräch, versuchen zu überzeugen.
- Ziel: Erschaffung einer glaubhaften, vielschichtigen Figur
- Abschluss: ggf. Einigung auf gemeinsames Erkennungsmerkmal (Kopfbedeckung, Geste, Gangart o. ä.)

Raubildung durch Formationen

Von Reihen und Blöcken

Electronic City/Berlin

Falk Richters „Electronic City“, uraufgeführt 2003, thematisiert die Grenzen zwischen Realität und Fiktion in einer hochmodernen, globalisierten Welt.

Einer Welt geprägt von Zahlen, Flexibilisierung, Rationalisierung, Fusionierung, Effizienz.

Einer Welt, in der man funktioniert, vernetzt ist oder sich verliert und wegrationalisiert wird.

Tom ist einer dieser Manager, immer unterwegs, vom einen Ende der Welt zum anderen. Joy ist Standbykraft an der Kasse irgendeines Supermarktes, irgendeiner Flughafenlounge.

Sie sind Teil des Systems, über das sie längst die Kontrolle verloren haben. Ihr Leben gleicht einer sich ständig wiederholenden Aneinanderreihung von Gleichförmigkeiten, in der keine Pannen passieren dürfen. Sie sehnen sich nach Nähe, führen eine absurde Fernbeziehung, in der sie versuchen, ihre Dienstpläne perfekt zu timen, um sich für kurze Momente, irgendwo, irgendwann zu sehen.

Immer begleitet sie ein Filmteam, durch dessen Agieren die Grenze zwischen Realität und Fiktion verwischt.

Tom und Joy. Echt? Inszeniert? Soap? Reality-TV? Schein oder Sein?

Der Kurs Darstellendes Spiel des Rosa-Luxemburg-Gymnasiums in Berlin-Pankow zeigt auf Grundlage von Richters Text eine überzeugende und berührende Eigeninterpretation, die die Intentionen des Autors intensiv zum Ausdruck bringt.

In einem abstrakten, funktionalen Raum agieren die Spieler präzise und ausdrucksstark in Sprache und Bewegung. Sie schaffen eindringliche Bilder, die dem Zuschauer Electronic City, diese kalte, hochtechnisierte Welt, vor Augen führen, verstärkt durch das passende Bühnen- und Kostümbild, vor allem aber durch die genau geplante Nutzung des Spielraumes. In immer wechselnden Tableaus, auf Grundlage des zielgerichteten Einsatzes wirkungsvoller, aussagestarker Formationen, gelingt es den Akteuren die Kerngedanken der Textvorlage, die Konflikte, in denen sich die Hauptfiguren befinden, und das Dilemma dieser schönen neuen Welt zu zeigen.

Die anschließenden Übungen dienen dem Kennenlernen verschiedener Formationen und deren Wirkung sowie ihrer Nutzung zur Umsetzung spezieller Inhalte. Dabei sollte den Beteiligten die Besonderheit der Formation als eine Anordnung/Aufstellung einer Gruppe bewusst sein.

Wichtige Formationen

Reihe hinten

- Spieler stehen nebeneinander am hinteren Bühnenrand
- Reihe vorn
- Spieler stehen nebeneinander am vorderen Bühnenrand
- Diagonale
- Spieler bilden nebeneinander stehend eine Diagonale auf der Spielfläche
- Schlange
- Spieler formieren sich hintereinander stehend auf der Spielfläche
- Kreis
- Spieler bilden einen Kreis

Quadrat

- Spieler bilden ein Quadrat, gefüllt oder als Umriss
- Dreieck
- Spieler bilden ein Dreieck, gefüllt oder als Umriss

Keil

- Spieler stellen sich v-förmig auf, Spitze nach vorn

Block

- Spieler bauen sich blockartig auf, mehrere Reihen hintereinander, die Spieler auf Lücke gestellt

Pulk

- Spieler formieren sich zu einer ungeordneten, dicht aneinander stehenden Gruppe

Wichtige Spielregeln

- Die Blickrichtung der Spieler innerhalb der Formation wird entweder vom ersten sich formierenden Spieler oder vom Spielleiter festgelegt.
- Eckige Formationen lassen sich gut bilden, wenn zuerst die Eckpunkte festgelegt werden.
- Spieler bewegen sich im Raum und bilden auf Ansage des Spielleiters verschiedene Formationen.
- Dabei sollte möglichst nicht geredet werden.
- Dies kann im Anschluss mit unterschiedlichen Tempi, z. B. Zeitlupe, Zeitraffer... und verschiedenen Bewegungsarten, z. B. kriechen, marschieren... verbunden werden.
- Musik oder selbst erzeugte Geräusche steigern das Spielerlebnis.
- Beobachter im Zuschauerraum geben den Spielern Auskünfte zur Wirkung der einzelnen Formationen und deren möglicher Nutzung im Rahmen einer Inszenierung.
- Über die vorgestellten Formationen hinaus haben die Spieler die Möglichkeit eigene Anordnungen zu kreieren.
- Die Spieler arbeiten zu vorgegebenen Begriffen, dabei ist es möglich, dass die Spieler gemeinsam eine oder in Kleingruppen verschiedene Formationen anbieten.

Mögliche Begriffe:

- Kraft, Fließband, Chaos, Sportunterricht, Zombie, Konflikt,...
- Spieler bilden auf der Spielfläche gegensätzliche Formationen, z. B. Keil-Kreis, Pulk-Reihe hinten...
- Spieler erhalten kurze Texte und bilden Formationen, die dem Material entsprechen, unterstützend oder kontrastierend.

Mögliche Texte:

- Nein, nein, nein. Das will ich nicht!
- Wir sind die Kämpfer des Lichts.
- Soll ich dich mit einem Sommertag vergleichen?
- ...
- Spieler erhalten einen dialogischen Text, bilden davon ausgehend zwei Formationen und sprechen in diesen die Worte.

Mögliche Texte

- Dialog zwischen Faust und Mephisto
- Dialog zwischen Macbeth und den Hexen
- Dialog zwischen Luise und Ferdinand

Chorische Elemente, wie in den Abschnitten „Von Pflichtlektüre und Spaß am Spiel“ und „Von Wunderwelten und Hyperhelden“ vorgestellt, können zur Verstärkung in die Übungen einbezogen werden.

Das Kostüm als Mittel der Figurencharakterisierung

Von Locken und Rüschen

Yvonne, die Burgunderprinzessin/Rheinland-Pfalz

Die Theater-AG Szenario vom Pamina Schulzentrum aus Herxheim/Rheinland-Pfalz wählte sich das Stück „Yvonne, die Burgunderprinzessin“, in dessen Fokus die Aktualität der Ausgrenzung andersartiger Menschen steht. Die Spieler fanden in ihrer Lebenswirklichkeit Parallelen zum Schönheitswahn und dem Druck, sich als junger Mensch immer mehr stylen und selbst inszenieren zu müssen. Die Gruppe entwickelte ein eigenes gestalterisches Gesamtkonzept zur Stückvorlage von Witold Gombrowicz (1935) und wählte Mittel zur Überziehung des im Text angelegten Absurden. Die Figuren werden übertrieben gespielt. Ihre im Einzelnen individuelle körperliche Ausformung unterstreicht dies. So imitiert die Königin einen Vogel, um das Getue am Hof deutlich zu machen. Der König tänzelt dickbäuchig, Grimassen schneidend daher und unterstreicht mit zischelnder Sprechweise seine Lächerlichkeit. In besonderem Maße tritt die rollencharakterisierende Kostümgestaltung hervor. Yvonne gleicht mit ihrem schmucklosen Kleid, ihrer Barfüßigkeit und offenem, zerzaustem Haar einem hässlichen Entlein. Der Hofstaat bewegt sich hölzern in aufwendig gestalteten Kostümen und unter weißen Rokoko – Perücken, deren Anfertigung von viel Kreativität im Umgang mit Material zeugt (Dämmstoffe, Flies, Korken, Mull ...). Die Damenwelt trägt auffälligen Schmuck aus Styroporteilen und stöckelt auf hohen Absätzen. Gepudert und in Schwarz, Weiß und Grau gehalten bleiben sie farblose, beliebige Gestalten, passend zu ihrer Lebensweise. Die Gruppe bedient sich hier der Zeichen des Rokokos und stellte einen stimmigen Fundus an Kostümen her bzw. zusammen. Selten wird im Schultheater dieser Aufwand an Kostümausstattung gewagt bzw. selten kann sich eine Schultheatergruppe diesen Aufwand leisten. Diese Gruppe scheint gerade darauf viel Lust gehabt zu haben.

Die nachfolgenden spielpraktischen Anregungen greifen Aspekte des improvisierten Spiels mit dem Kostüm auf. Sie eignen sich zum Erfinden von Figuren sowie Finden von Geschichtenansätzen ausgehend von einem vorhandenen Kostümfundus.

Ein Kostümteil kennen lernen und wählen

- In der Mitte des Raumes liegen viele Kostümteile auf einem Haufen.
- Die Spieler bewegen sich zu Musik durch den Raum und wählen beim Stopp der Musik ein Kostümteil aus, ziehen es an, laufen dann in dem Kostüm

angepasster Gangart weiter und legen es dieses von sich aus nach einiger Zeit wieder ab.

- Jedes neue Kostümteil verwandelt die Form der Fortbewegung in Gang, Körperhaltung, Gestik.
- Spieler werden aufgefordert sich beim Gehen folgende Fragen zu stellen: Wie fühle ich mich im Kostüm? Wen stelle ich dar? Welche Wirkung kann ich damit erzielen?
- Am Ende der Übung wählt sich jeder Spieler ein Kostüm aus.

Sein Kostümteil befragen

- Spieler hängen ihr Kostümteil auf einen Bügel, betrachten es und halten auf einer Karte besondere Details fest, z. B eine Verzierung, einen Aufdruck, einen abgerissener Knopf usw.
- Sie befragen nun ihr Kostüm mithilfe eines Fragenkataloges nach seiner Vergangenheit, seinen Erlebnissen, seinen Erfahrungen und notieren ihre Ergebnisse.
- Abschließend stellt jeder sein Kostüm aus dessen Perspektive in der Ich-Form vor und lässt es aus seinem Leben plaudern.
- Die anderen Spieler dürfen dem Kostüm Fragen zu seinem Leben stellen.

Seine Figur zum Kostüm entwickeln

- Die Spieler sitzen im Kostüm verteilt im Raum auf einem Stuhl.
- Ihnen wird vom Spielleiter die Aufgabe gestellt, sich während der folgenden Übungen eine Figur zum Kostüm zu entwickeln und sich dazu Antworten auf gestellte Fragen zu beantworten.
- Die Spieler erheben sich zur Musik, laufen durch den Raum, wählen sich Zielpunkte (Woher komme ich? Wohin gehe ich?), halten am Zielpunkt in einer gewählten Pose kurz an (Wer bin ich? Wie fühle ich mich?), laufen dann weiter, spielen nonverbal kurze Begegnungen mit anderen Kostümspielern (Wer bin ich? Wer ist der andere? In welcher Beziehung stehen wir zu einander?), setzen sich im Freeze für einen Moment auf einen Stuhl und überdenkt seine Figur (Wie heiße ich? Welche Charaktereigenschaften habe ich? Was sind meine Ziel? Was ist meine Aufgabe? ...) – diese Abfolge wird mehrfach wiederholt, (Fragen können im Raum ausgehangen werden).
- Anschließend nimmt jeder auf seinem Stuhl in einer zu Figur passenden Haltung Platz und behält diese im Freeze.
- Einer nach dem anderen erhebt sich, stellt sich (stehend, gehend) in seiner Rolle und seinem gewählten Namen vor und benutzt dabei spielerisch sein Kostüm.
- Abschließend schließen alle Spieler die Augen und nennen Figurennamen, an die sie sich erinnern und charakterisieren diese.

Kostümfiguren begegnen sich im Dialog

- Die Spieler finden sich als Kostümfiguren in Paaren, die zueinander passen, und stellen sich in 2 Reihen entfernt gegenüber auf.
- Auf Impuls durch den Spielleiter gehen die Paare bis zur Mitte des Raumes aufeinander zu und begrüßen sich in unterschiedlichen Emotionen, in Phantasiesprache, mit sprachlichen Besonderheiten –dabei sollte möglichst viel ausprobiert werden und vom Spieler abschließend eine persönliche Auswahl für die Sprechweise der eigenen Figur getroffen werden.
- Am Ende dieser Runde präsentiert jeweils ein Paar eine Begegnung, die verdeutlichen soll, wer sie sind, in welcher Situation sie sich begegnen und wohin sie gemeinsam/oder jeder für sich nun gehen).

In der Weiterarbeit können in Gruppen zu einem übergreifenden Thema kleine Szenen unterschiedlicher Genres entwickelt werden, in denen sich die Kostümfiguren begegnen, so dass kleine Geschichten entstehen.

Das Requisit als prägendes Spielmittel

Von Stöcken und Stäben

Wir kriegen alles hin/Mecklenburg-Vorpommern

Die Produktion „Wir kriegen alles hin“ des TaGGS AG-Oberstufen-Grundkurses vom Goethegymnasium, Schwerin thematisiert aktuelle Zeitprobleme und die Frage nach deren Lösung.

Terror. Flucht. Populistische Tendenzen. Armut. Ausbeutung. Ausgrenzung.

Weltpolitik trifft auf Tagesgeschehen.

Im Großen wie im Kleinen ist etwas faul.

Wer löst die Probleme? Kriegen wir alles hin?

Mit präzise choreografiertem Spiel und ausdrucksstarken Bildern führt die Gruppe den Zuschauer an verschiedene Schauplätze, hält ihm den Spiegel vor und veranlasst ihn dazu, sein eigenes Tun zu reflektieren. Dabei setzen die Akteure auf die besondere ästhetische Wirkung von Kostüm und Requisit.

Schwarze Kampfanzüge und Stöcke.

Einheitlichkeit. Entschlossenheit. Eine Armee. Kämpfer des Lichts?

Wir kriegen alles hin!

Gemeinsam sind wir stark!

Unter der Uniformiertheit verschwindet das Individuelle.

Die Stöcke, ein Kampfwerkzeug. Aber auch Stütze, Kommunikationsmittel, Instrument für Klänge und Geräusche, Rhythmen.

Am Ende gar bildnerisches Mittel.

Da haben sich die Spieler der Kampfjacken entledigt. In farbigen Tops preisen sie in einer Art lebendem Mandala die Schönheit der Erde.

Wir sollten alles hinkriegen.

Es gibt keinen Planeten B.

Stöcke und Stäbe werden in den nachfolgenden Übungsbeispielen genutzt. Sie sind nach unterschiedlichen Schwerpunkten geordnet, einzeln oder als Folge einsetzbar, zum Stärken basaler Fähigkeiten oder für die Umsetzung eines speziellen Inhalts im Rahmen von Inszenierungsprozessen.

Geeignet sind Rundhölzer in verschiedenen Stärken, Bambusstäbe, Besenstiele, je nach Charakter der Übung.

Wahrnehmung

Einzelübungen

- Spieler balancieren den Stab waagrecht auf den nach vorn ausgestreckten Unterarmen, den Handrücken, den Handinnenflächen, nach Übung auch auf einem Unterarm, einem Handrücken, einer Handinnenfläche.
- Spieler balancieren den Stab senkrecht auf den Fingerspitzen der Zeigefinger, nach Übung auch mit zwei Stäben gleichzeitig möglich.

Partnerübungen

- Spieler sind durch einen Stab Bauch an Bauch/Bachnabelhöhe verbunden und bewegen sich durch den Raum, ohne den Stab fallen zu lassen
- Variante 1: Verbindung an den Zeigefingerspitzen
- Variante 2: Verbindung durch zwei Stäbe, also rechte und linke Zeigefingerspitze
- In den Partnerübungen sollten die Spieler unterschiedliche Bewegungsformen und Raumebenen nutzen.
- Spieler stellen sich im Abstand von ca. drei Metern gegenüber auf, dabei steht ihr Stab rechts neben ihnen auf dem Boden und wird mit dem rechten Zeigefinger gehalten, einem deutlichen Bewegungsimpuls folgend, wechseln die Spieler nun schnell ihre Plätze die Stäbe stehen lassend, sodass diese nicht umfallen und den Boden berühren.
- Nach Übung können die Abstände zwischen den Spieler vergrößert werden.

Gruppenübungen

- Spieler werden aufbauend, erst zwei, dann drei, am Ende alle durch Stäbe an den Zeigefingerspitzen verbunden und bewegen sich zu einer Musik durch den Raum, ohne die Stäbe fallen zu lassen.
- Nach Übung lässt sich dies auch mit geschlossenen Augen durchführen.
- Spieler stehen im Kreis, den Stab in der leicht vorgestreckten rechten Hand haltend, einem deutlichen Bewegungsimpuls folgend, geben alle Spieler gleichzeitig durch einen Wurf den Stab nach links weiter, dabei wird mit rechts geworfen und gefangen.

Ziel ist es, dass kein Stab zu Boden fällt. Die Übung setzt ein hohes Maß an Aufmerksamkeit voraus.

Klang/Geräusch/Rhythmus

Materialerprobung

- Spieler experimentieren mit Stöcken und Stäben: Welche Töne, Klänge, Geräusche lassen sich erzeugen?
- Die gefundenen Möglichkeiten werden vorgestellt und können im Rahmen einer Klangcollage genutzt werden.
- Stöcke als Rhythmusinstrument
- Spieler stehen im Kreis, jeder mit einem Stock, ein Spieler klopft einen kurzen Rhythmus auf den Boden, die anderen Spieler wiederholen.

Variante :

- Spieler haben jeweils zwei kürzere Stöcke, die sie ähnlich wie Klanghölzer nutzen.
- So entstandene Rhythmen können durch Wiederholung, Tempo und Lautstärke gesteigert werden.

Raumbildung

- Durch Ablegen von Stöcken und Stäben werden Binnenflächen auf dem Boden geschaffen.
- Formen und Figuren werden horizontal und vertikal in den Raum gebaut, dabei ist es auch ausreichend, wenn sie durch die Spieler allein stabilisiert sind.
- Diese raumbildenden Übungen lassen sich an vorgegebene Begriffe oder Themen koppeln, z. B. Wald, Großstadt, Gefängnis...
- Im Anschluss besteht die Möglichkeit, die Bespielbarkeit der so strukturierten Räume zu testen.

Einsatz von Folie als Requisit **Von Meeresrauschen und Baumarktschätzen**

o_die_see/Thüringen

In dem Stück „o_die_see“ der Theater-AG „Anonyme Exzentriker“ des Osterlandgymnasiums Gera geht es um die Auseinandersetzung mit den Themen Flucht, Vertreibung und Heimat, inspiriert von Homers „Odyssee“.

Der Held Odysseus, der für seine Mannschaft die Verantwortung trägt, begibt sich auf eine lange Reise. Was während dieser Reise passiert, wird zu Beginn von der Gruppe chorisch und solistisch in einer Formation gesprochen.

Mit der Sprache werden Räume und Stimmungen geschaffen, das Spiel der Darsteller wird dabei minimal eingesetzt.

Mit einer Abdeckfolie bringt die Gruppe das Meer mit seinem wechselnden Seegang auf die Bühne. Kameraführung und die Projektion am Bühnenhintergrund lassen den Zuschauer nah am Geschehen sein.

Auch die Mikrophone erzeugen unterschiedliche Stimmen und Stimmungen.

Odysseus kehrt nach zehnjähriger Irrfahrt zurück nach Hause in einem Boot, neben ihm ein Flüchtling, der von ihm gerettet wurde. Doch dort erwartet sie nach anfänglicher Freude über die langersehnte Heimkehr des Helden nur noch Ablehnung und Hass. Begleitet von live gespielten Gitarrenklängen rudern sie wieder davon.

In den nachfolgenden Übungsfolgen wurden Ideen aus dem Stück genutzt und weiterentwickelt. Sie sollten als Anregungen für die Arbeit mit Folie gesehen werden, die man für wenig Geld als Malerfolie in allen Baumärkten erwerben kann.

Wellenrauschen

Bevor die Folie zum Einsatz kommt, hat jeder Spieler die Aufgabe, aus einem Blatt Papier ein Schiffchen zu falten. Ein großes Stück Folie wird anschließend auf den Boden gelegt, die Spieler stellen sich um die Folie herum. Die Schiffchen werden auf der Folie verteilt.

Die Spieler bekommen folgende Aufgabe:

- Schlagt mit der Folie kleine Wellen, so dass die Schiffchen auf der Folie tanzen.
- Bewegt die Folie so, dass die Schiffchen möglichst einzeln (auf alle Fälle nicht alle auf einmal) herunterfallen.

- Schwingt die Folie (ohne Schiffchen) nach oben und lasst auf ein Kommando alle los.
- Beobachtet, wie Folie auf den Boden schwebt.

Anmerkung: Hier könnte man einen kleinen Wettbewerb veranstalten, welche Gruppe die Folie am längsten in der Luft schweben lassen kann.

- Schwingt die Folie nach oben, auf Kommando lassen alle die Folie los und tauschen unter der Folie ihre Plätze.
- Bildet 2 Gruppen.
- Gruppe 1 verteilt sich um die Folie und schwingt sie nach oben.
- Gruppe 2 verteilt sich unter der Folie und macht Schwimmbewegungen auf dem Boden.
- Nachdem Gruppe 1 die Folie losgelassen hat, gehen die Spieler einen Schritt zurück und beobachten das Ganze.
- Anschließend tauschen die Gruppen.

Anmerkung: Als Variante bekommen die Spieler, die an der Außenseite der Folie stehen, die Aufgabe, die Schwimmenden a) wie die Sirenen anzulocken oder b) sie vor Gefahren, die auf sie zukommen zu warnen. Die Schwimmer reagieren dementsprechend.

Sinfonie der Folien

Nachdem die Gruppen festgelegt sind, bekommt zuerst jeder Spieler ein Stück Folie. In Einzelarbeit sollte jeder Spieler dieser Folie Töne und Geräusche entlocken.

Gruppenaufgabe:

- Entwickelt aus den Geräuschen ein musikalisches Gesamtwerk. Nutzt dabei Einzeldarbietungen, chorische Elemente, Wiederholungen, unterschiedliche Tempi usw.
- Anschließend wird das Ergebnis der anderen Gruppe vorgestellt.

Anmerkung: Die Vortragenden können festlegen, wo sich die Zuhörenden befinden und ob sie z. B. mit geschlossenen Augen dieser Foliensinfonie lauschen.

Folie- Fashion – mit Format

Die Teilnehmer finden sich in 2er-, 3er-oder 4er Gruppen zusammen und bekommen Folie zur Verfügung gestellt. Sie treten in einen Fashion- Wettbewerb.

Aufgabe:

- Stellt aus dem Material ein Kostüm her.
- Präsentiert anschließend die entstandenen Produkte auf dem Laufsteg.

Wirkungsvoller Einsatz der Stimme auf der Bühne Von Stimmband und Kehlkopf

Raus mit der Sprache/Hessen

Die Szenencollage „Raus mit der Sprache“ der fünften Klasse der Otto-Ubbelohde-Schule Marburg bringt eine spielfreudige und phantasievolle Auseinandersetzung mit dem Thema Sprache auf die Bühne.

Dem Zuschauer werden einprägsame Bilder vermittelt, so wird zum Beispiel der Sprechapparat mit Luftballons, einem Trichter und Bändern dargestellt.

In einer authentischen Spielweise werden die Zuschauer von den Darstellern zunächst in die Zeit entführt, in der Sprache entstanden ist. Dabei schaffen die jungen Spieler nur mit Tönen, Geräuschen und Trommeln eine gelungene Atmosphäre, die durch eine Tanzeinlage noch komplettiert wird.

Ein Team aus Wissenschaftlern mit Einsteinfrisur, Brille und Schlips erklären mit viel Humor die Sprachentstehung.

Mit musikalischer und tänzerischer Untermalung wird ein wissenschaftliches Thema sehr anschaulich und klar dargestellt und erklärt. Körperlich und stimmlich sind alle Akteure auf der Bühne sehr präsent. Den Abschluss der Inszenierung bildet das Thema Heimat. Die Spieler sprechen in verschiedenen Sprachen darüber, was für sie Heimat bedeutet.

Licht und Kostüme vermitteln durch ihre vorwiegend rot-orange Farbgebung eine warme und fröhliche Atmosphäre.

Atem- und Stimmübungen bilden die Grundlage für den wirkungsvollen Einsatz der Stimme. Die nachfolgenden Übungen bieten Anregungen für deren Einsatz.

Atemübungen

Haltung einnehmen: im Stehen oder auf der vorderen Stuhlhälfte sitzend, Rücken strecken, Beine grätschen, beengende Kleiderstücke öffnen (Kutschersitz)

Atmung

- Atme ruhig ein- und aus, spüre dabei deinen Atemrhythmus und die Bewegungen der
- Bauchdecke. Achte darauf, dass sich beim Einatmen die Bauchdecke hebt und beim
- Ausatmen wieder senkt.

Kerze auspusten

- Stell dir vor, eine Kerze soll ausgepustet werden, die sich etwas weiter weg befindet.

Lippenbremse

- Plustere die Luft in deinen Backen ein bisschen auf und lasse sie durch die lockeren Lippen langsam ausströmen. Die Lippen bremsen ein wenig die ausströmende Luft, dadurch können sich die Lungen entspannen.

Seufzergeschichten

- Verteilt euch im Raum und nehmt Platz, wo und wie es für euch bequem ist.
- Entspannt euch, atmet tief durch und beginnt dann, beim Ausatmen zu seufzen.
- Jeder seufzt, was er kann! Nur nicht lachen, dann kannst du nicht seufzen.

King-Kong

- Klopfe beim Ausatmen ganz leicht mit lockeren Fäusten auf den unteren Brustkorb.
- Singe oder summe dazu laut verschiedene Vokale: „A...O...U...“
- Lass die Arme mit dem Verklingen des Tones wieder hängen.

Luftballon

- Hebe deine Arme langsam auf Brusthöhe. Mit dem Einatmen führst du die Arme weit auseinander, als ob du einen sehr großen Luftballon aufblasen würdest.
- Beim Ausatmen schrumpft dein Luftballon in den Armen wieder.

Körperdehnung

- Stelle dich hin. Führe beide Arme seitlich über dem Kopf zusammengeführt. Dabei atmest du ein. Ausatmend gehen die Arme wieder nach unten.
- Steige auf die Zehenspitzen und strecke die Fingerspitzen bis zur Decke. Räkele und strecke dich ca. 10 Sekunden lang.
- Schlottere mit den Knien, lass dabei die Arme hängen. Der Kiefer ist dabei ganz locker.
- Schüttle dabei den ganzen Körper.

Klangvolumen erhöhen

Kausilben

- Kaue mit offenem Mund und sprich die Silben: au, mjam, mjom, mjum.
- Lippenabhub
- Hebe wie ein kleines Kind die Unterlippe mit dem Finger ab und sprich dabei die folgenden Kombinationen: bababa – bobobo – bububu; blablabla – blobblo – blublubu; blamblam – blomblom – blumblum

Lockeres Artikulieren

- Mache das Pferdeschnapen nach. Brrrrr! Die Ober- und Unterlippe flattern dabei.

Luftballon

- Verteilt euch im Raum. Suche dir einen Platz, stehe zunächst aufrecht. Kopf und Arme
- Fallen nach unten, der Daumen geht an den Mund und mit einem langen „Ffffffffffffffffff“ kommst du langsam nach oben.

Summen

- Summe „Hänschen klein“ einmal auf „mmm“ und einmal auf „nnn“. Nimm dabei die unterschiedlichen Vibrationen im Mund-, Lippen-, und Nasenbereich wahr.

Sätze zum Nachsprechen

Alle Spieler erhalten ein Blatt mit ausgewählten Sätzen.

- Lest euch die Sätze leise durch.
- Entscheidet euch für einen Satz, den ihr gut betont vortragt. Achte auf die Vokale!
 - Der Bote brachte Gold nach Rom.
 - Der Gasmann nahm im Hafen ein Bad.
 - Der putzige Bär schlug einen Purzelbaum.
 - Specht und Lerche sind recht niedliche Vögelchen.
 - Es war seine Pflicht, die Tische richtig abzuwischen.
 - Wer rastet, der rostet

Zungenbrecher (Aufgabenstellung: Siehe oben)

- Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid.
- Die Katze tritt die Treppe krumm.
- Hätte Hänschen Hans Holz hacken hören, hätte Hänschen Hans Holz hacken helfen.
- Schneiderschere schneidet scharf. Scharf schneidet Schneiderschere.
- Zwei Schweizer schwitzen beim Schweißen - beim Schweißen schwitzen zwei Schweizer.
- Zwischen zwei Zwetschgenbaumzweigen sitzen zwei zwitschernde Schwalben.