

Fachforum “ Motivation und Selbstermächtigungsstrategien im Theaterunterricht” am 23. März 2012 in Hamburg

1. Vorstellung des Baukasten-Prinzips (Methodenrepertoire “Freeze”)

2. Umgang mit und Anwendung der ästhetischen Mittel:

Aufgabe 1 (Beispiel):

Es bilden sich Gruppen (4-7 Spieler).

Jede Gruppe erarbeitet aus den Bewegungsbausteinen des ästhetischen Buffets und zur Musik eine eigene kleine Choreographie.

Es muss ein Anfangs- und ein Schlussbild gefunden werden. Jeder Spieler einer Kleingruppe erhält eine Nummer. Jeder Spieler wählt (mindestens) einen Formations-Baustein, einen Bewegungsbaustein (z. B. Roboter “hängen” und wiederholen immer wieder eine Bewegung) und ein ästhetisches Mittel (z. B. “Synchron”). *Wer mehr Bausteine auswählen will, darf das natürlich tun, so lange es die Gruppe nicht überfordert und überschaubar bleibt.*

Daraus “bastelt” jeder Spieler eine kleine Aktion, die er mit der Gruppe einstudiert. Das heißt z. B.: Die “Nummer 1 entwirft das Anfangs-Standbild und einen eigenen Bewegungsablauf, die Nummer 2 lässt vielleicht die Roboter in eine Reihe (Formation) marschieren (Bewegung), im Tempo 10 (ästhetisches Mittel), wo sie dann in Zeitlupe synchron (ästhetisches Mittel) winken (Bewegung), die Nummer drei lässt die Roboter umfallen (Bewegung), usw. Jeder Spieler probt seine Aktion mit den anderen einmal durch. Dann werden die Aktionen in der Reihenfolge der Nummern aneinandergehängt. In der Reihenfolge der Nummern ruft der jeweilige Spieler seinen Bewegungsablauf rein und die gesamte Gruppe führt ihn aus (Synchronität).

Die Choreographie ist zu Ende, wenn alle im Schlussbild “eingefroren” sind.

(Diese Methode hat den Vorteil, dass jeder einmal “Regisseur” ist und sich aktiv mit den Kategorien “Ästhetisches Mittel”, “Formation”, “Bewegung” auseinandersetzen muss. Gleichzeitig ist am Ende jeder stolz auf das gemeinsame Ergebnis).

Präsentation:

Jede Gruppe präsentiert der jeweils anderen Gruppe ihr Ergebnis. Die zuschauende Gruppe muss jeweils ihre “Lieblingsmomente” und/oder ihren

“Lieblingsspieler” benennen und dies begründen (Hinführung zum Feedback).

Aufgabe 2: Die Puppenspieluhr

Die Schilder mit den ästhetischen Mitteln (Freeze, Zeitlupe, Parallelität, Tocs, usw.) werden auf Tischen (oder ebener Fläche auf dem Boden) ausgebreitet.

Aufgabe: Jeder Spieler stellt eine Puppe in einer großen Spieluhr dar. (Es dürfen auch mehrere “Puppen” zusammen arbeiten).

Auf Knopfdruck “erwacht” die Puppe (oder die Puppengruppe) und führt einen Bewegungsablauf vor. Für diesen Bewegungsablauf soll jede Puppengruppe zwischen drei und fünf der ästhetischen Mittel verwenden, die auf Schildern vor ihm ausgebreitet liegen. (Der Spielleiter variiert die Anzahl der ästhetischen Mittel, je nachdem, wieviel er seinen Spielern in dieser Phase bereits zumuten kann).

Zwei (oder drei) Spieler gehen raus, während die Puppen drinnen ihre Bewegungsabläufe vorbereiten. Sie sollen draußen vor der Tür auch einen eigenen, gemeinsamen Bewegungsablauf einstudieren, damit sie am Ende des Spiels ebenfalls “drankommen” und ausgewertet werden können.

Wenn sie wieder rein gerufen werden, stehen alle Puppen im Freeze in irgendeiner Pose, bzw. Standbild da. Es wird Musik gespielt (ruhige Filmmusik, sie muss nicht auf die einzelnen Bewegungsabläufe abgestimmt sein). (Musik-Tip: “The City of lost children”)

Die beiden Spieler entscheiden sich für eine Puppe, bzw. eine Puppengruppe und “aktivieren” sie durch Antippen.

Die jeweilige Puppe (bzw. Gruppe) “startet” und zeigt ihren Bewegungsablauf. Sie wiederholt diesen in genau der gleichen Weise solange, bis sie per Fernbedienung und lautem “Stopp”-Ruf angehalten wird, woraufhin sie wieder in ihrer Anfangspose einfriert.

Die beiden Spieler müssen nun dieser Puppe (oder Puppengruppe) drei verwendete ästhetische Mittel zuordnen. Die Puppe selbst antwortet mit “Ja” (wenn richtig) oder mit “nein” (wenn falsch).

Wenn die beiden Spieler Probleme haben, die ästhetischen Mittel heraus zu finden, dürfen sie die Puppenspieluhr erneut antippen, und sie muss ihren Bewegungsablauf noch einmal präsentieren.

Wurden die von ihr verwendeten ästhetischen Mittel erraten, darf sie mit den beiden Spielern weitergehen und den anderen Puppen bei ihren Bewegungsabläufen zuschauen.

In dieser Übung lernen die Jugendlichen neben dem Einsatz und dem Erkennen ästhetischer Mittel auch, einen Bewegungsablauf wiederholbar zu machen, indem er genau festgelegt wird.

Präsentation der gesamten Puppenspieluhr mit allen Kleingruppen im kanonischen Prinzip!)

3. Zur Arbeit mit biografischen Texten

Wenn die Schüler_innen ein Grundverständnis der ästhetischen Mittel des Theaters erworben haben und in der Lage sind, kleine Szenen und Themen damit eigenständig zu gestalten, kann mit der Arbeit am biografischen Material begonnen werden. Wie biografische Texte generiert werden, soll hier nicht das Thema sein, sondern viel mehr der nächste Schritt. Denn: Es reicht nicht, einen biografischen Text "einfach so" auf der Bühne darzustellen.

Tipps für die praktische Arbeit mit biografischen Texten:

1. Wir (als Theaterlehrer) müssen möglichst viel über unsere Schüler herausfinden und ihnen dabei **wertfreie Ernsthaftigkeit** entgegenbringen. Wo liegen die Interessenschwerpunkte, wo die Aggressionen oder Ängste, wo gibt es Ablehnung, wo Zuspruch? Was könnten Themen dieser Gruppe sein? (Hier geht es nicht nur darum, sie zu fragen, was sie interessiert, sondern sie zu beobachten, eigene Betrachtungen anzustellen und ihnen diese zu spiegeln, auch- und gerade, wenn dadurch Widerspruch erzeugt wird! Widerspruch ist oft produktiv!)

Wenn wir die Themen unserer Schüler sichtbar gemacht haben, gilt es, diese zu **verdichten**- und zwar auf größere Themen hin, z. B. Zukunft, Angst, Prägung, Familie, Liebe, Gewalt, Einsamkeit, Isolation, Individuum versus System, usw. Dabei müssen wir das, was die Schüler dazu schreiben oder äußern, ständig beobachten, auswerten und entsprechende, neue thematische Impulse geben .

Denn:

2. Biografisches wird erst in der Reibung mit dem Fremden, dem Vergangenen und mit der Außenwelt bedeutsam.

Wir (als Theaterlehrer) müssen diese Reibung überhaupt erst möglich machen, indem wir (möglichst auch widersprüchliche oder provokante) Impulse geben und die Schüler mit **Inhalten von außen** versorgen. Jeder noch so gebildete Jugendliche sitzt in einer (gedanklichen) Blase der Gewohnheit, aus der er "rausgeschmissen" werden muss. Dabei müssen wir das In-Frage-Stellen von vermeintlichen Sicherheiten als motivierende Erfahrung erlebbar machen (hier ist Gespür dafür erforderlich, was einer Gruppe zugemutet werden kann). Jugendliche, die sich von ihrem (Schul-) Alltag und von den Anforderungen einer immer komplexer werdenden Welt überfordert fühlen, werden stärker und selbstbewusster, wenn sie ihr subjektives Weltbild mit möglichst vielen anderen Perspektiven abgleichen können.

Impulse von außen können Textvorlagen, Filme, Zeitungsausschnitte, Theaterbesuche, Recherchen im Internet zu bestimmten Themen, Diskussionen zu provokanten oder/und aktuellen Themen, usw. sein. Wichtig dabei ist, dass wir unsere Schüler unablässig dabei beobachten, das Erlebte (auf der Grundlage unseres eigenen größeren Wissens- und Erfahrungsschatzes) auszuwerten und auf dieser Grundlage neue Impulse in die Gruppe zu geben. Denn: Biografische Arbeit wird erst in der Auseinandersetzung mit fremden Inhalten richtig produktiv. Durch die Beschäftigung mit dem Außen, wird eine Distanz zum Selbst ermöglicht, die eine Generierung von Sinn und Bedeutung für die eigene Biografie überhaupt erst ermöglicht.

3. Zunehmend sollten Inhalte und eigene Haltungen dazu durch das Ausprobieren ästhetischer Formen reflektiert werden, wobei hier immer folgende Fragestellungen im Zentrum stehen müssen:

Was will ich aussagen?

Welche ästhetische Form hat welche Wirkung (auf den Zuschauer)?

Welche ästhetische Form eignet sich für welchen beabsichtigten Inhalt?

Auf welches allgemeingültige Thema ist meine biografische Geschichte bezogen, im Sinne von: In welchem größeren Kontext steht meine biografische Geschichte?

Warum soll der Zuschauer davon erfahren?

Durch welche ästhetischen Mittel knüpfe ich an das kollektive Gedächtnis der Zuschauer an?

Wie schaffe ich es, dass meine biografischen Inhalte auf etwas verweisen, das auch für den Zuschauer von Bedeutung ist?

Gelingt in diesem hochkomplexen Verdichtungs-Prozess der ständigen sinnhaften Verknüpfung zwischen dem Selbst und dem Außen eine eigene, selbstbewusste Deutung der ansonsten fragmentarisierten Wirklichkeit, so ist beim Jugendlichen damit ein sehr wesentlicher Bildungsschritt gelungen.

4. Praktische Beispiele zur Arbeitsweise mit den Spielkarten:

A: (biografisch, ohne Textvorlage)

Die einzelnen Arbeits-Schritte werden von der Spielleitung auf weißen Karten schriftlich fixiert, ein Arbeits-Schritt pro Karte. Die Karten liegen in einer Reihe entlang einer Wand des Raumes, so dass die Spieler immer wieder dort hin gehen und sich vergewissern können. Dies ist sehr nützlich, weil man als Spielleitung auf diese Weise nicht ständig alles immer wieder neu erklären muss und die einzelnen Gruppen viel selbständiger arbeiten können.

1. Gruppen zwischen 4-6 Personen bilden
2. Alle roten Gefühls-Schilder gut sichtbar in einer Reihe auf dem Boden ausbreiten
3. Jeder Spieler/ jede Spielerin wählt ein Gefühls- oder Themen-Schild aus, das ihn/sie gerade besonders interessiert **ODER** Jede Kleingruppe entscheidet sich für **ein** Gefühl oder ein Thema, zu dem jeder seine eigene Geschichte erzählt
4. In den Kleingruppen erzählt jeder eine eigene Situation/ Geschichte zu seinem Gefühls-bzw. Themen-Schild.
5. Jeder schreibt in wenigen Stichworten seine Geschichte auf ein DinA4-Papier.
6. Jeder Spieler verknüpft seine Geschichte mit einem Thema der roten Impuls-Karten: **“Mein größter Alptraum”, “Mein Wunschtraum”, “Wenn ich zaubern könnte...”, “Das Zerplatzen eines großen Traumes”**. Beispiel: Wie könnte meine Geschichte weitergehen, wenn mein Wunschtraum in Erfüllung ginge- oder wenn ich zaubern könnte...usw.
7. Jeder Spieler in der Klein-Gruppe erhält eine Nummer. In der Reihenfolge der Nummern inszeniert jeder seinen eigenen Inszenierungs-Baustein
8. Jeder Spieler inszeniert seinen Baustein/ seine Szene mit der Kleingruppe:
 - Jeder Spieler wählt für seinen Inszenierungs-Baustein entweder ein Standbild als Ausgangspunkt oder eine Formation mit Aktion (z. B. Alle stehen in einer Reihe mit dem Rücken zum Publikum, drehen sich langsam um und grinsen dabei auffällig in s Publikum).
 - Bei der Erarbeitung der einzelnen Szenen bildet das Spiel “Puppen tanzen lassen” die Grundlage. Passend zu den Inhalten der Szene können neue Tätigkeits-Schilder (blau) oder kleine

Impro-Bausteine (gelbe Karten) neu entwickelt werden. Durch immer neue Zusammenstellungen der Karten und ständiges Ausprobieren und Neukombinieren entstehen Ideen und Bilder für die gerade zu erarbeitende Szene.

-Mit einer Fernbedienung kann der Spieler seine eigene Szene stoppen (Freeze), sie "vorspulen" (Zeitraffer) oder auch zurückspulen (Aufbrechen der chronologischen Erzählweise).

-Die Geschichte des Spielers **kann** während der Szene vom Spieler ins Publikum gesprochen werden (dieser Text wird in einem speziell dafür abgegrenzten Bühnen-Areal in ein Standmikrofon gesprochen – deutliche Abgrenzung der Erzählebenen)

9. Bauprinzip (zwei Alternativen):

A: Alle Geschichten der Spieler folgen chronologisch aufeinander

B: Eine Geschichte wird als Hauptgeschichte ausgewählt. Die anderen Geschichten oder Einwurfe der Spieler werden durch das "Einschub!-Prinzip" mit der Hauptgeschichte verwoben. Dieser Ansatz darf bewusst fragmentarisch sein und auf vordergründige Logik verzichten. Gerade durch die Leerstellen entstehen beim Zuschauer eigene Verknüpfungen der Inhalte über Assoziationsketten. Je mehr der Zuschauer gefordert ist und eigene, innere Bilder-Welten ergänzt und mit dem Geschehen auf der Bühne in Verbindung bringt, desto größer wird die Spannung und die aktive Teilnahme des Zuschauers.

B: (biografisch, mit Textvorlage "Romeo und Julia")

Grüne thematische Impulskarten

Die grünen (Dramaturgie-)Karten sind thematische Impulskarten für inhaltliche Schreib- und Spiel-Anregungen, (können von der Spielleitung jedem erdenklichen Thema entsprechend entwickelt werden); mit den grünen Karten kann die Spielleitung steuernd auf Arbeitsprozesse einwirken, indem inhaltliche Impulse gegeben werden.

Beispiele für thematische Impulskarten zur biografischen Auseinandersetzung mit dem Klassiker "Romeo und Julia" von W. Shakespeare:

1. *Deine eigene Beerdigung: a) Wie stellst du dir deine eigene Beerdigung vor? Wer würde dort sein? Wie verhalten sich die Personen auf deiner Beerdigung? b) Du bist nicht wirklich tot. Du weißt, dass du nach 24 Stunden wieder aufwachst. Wie wünschst du dir dein "zweites Leben"?*
2. Als ich mal an Selbstmord gedacht habe (mit Konkretisierung: Stichwort: Familienkrieg)
3. Krieg: Wo erlebst du in deinem Alltag "Krieg"? Zwischen wem gibt es immer wieder Krieg? (Muslime gegen Deutsche, Nazis gegen Ausländer, Araber gegen Sinti und Roma, Reiche gegen Arme, usw. Du darfst dir auch eine Geschichte zum Thema Krieg ausdenken, z. B. Krieg zwischen Menschen und Aliens, zwischen Affen (oder Monstern) und Menschen, usw.)
4. Von zu Hause abhauen: Warum ich meine Familie verlassen würde...
5. Was meine Familie von mir erwartet (und Erweiterung: ...und was ich selbst will) eventuell den Film "Billy Elliot" behandeln!
6. Was ist für mich Liebe?
7. Eine Szene aus "Romeo und Julia" zum Thema Familienehre: Tybalt sieht seine Cousine Julia mit Romeo- seinem Erzfeind!- "herummachen". Was passiert? Wo kennst du solche Situationen in deinem eigenen Alltag? Schreibe ein eigenes Erlebnis dazu auf!
8. Was meine Familie von mir erwartet (unter dem Aspekt der Familienehre!)
9. Als ich Liebeskummer hatte...
10. Wenn ich ein richtig großes Problem hätte, wem würde ich mich anvertrauen? Wer würde mir helfen? Wer hat mir geholfen?
11. Die Nachricht kommt nicht an! Manchmal kommen wichtige sms oder e-mails nicht oder zu spät an. Wann hast du sowas schon mal erlebt und wann war es schlimm für dich? Du kannst auch eine Fantasiegeschichte zu diesem Thema schreiben: Eine ganz wichtige sms oder e-mail wird abgeschickt. Was erlebt sie auf ihrer Reise durch die Weiten des Netzes? Kommt sie in einen Stau? Landet sie bei einem falschen Adressaten? Muss sie gegen andere e-mails kämpfen, die sich gegen sie durchsetzen wollen? Geht sie in den Weiten des Netzes verloren?

Beispiele für thematische Impulskarten in einer fortgeschrittenen Phase der Arbeit: Hier sind die Karten sowohl inhaltlich als auch spielerisch Impulsgeber. Inhalte werden mit szenischen Anregungen verbunden:

1. Figurenaufstellung/ Standbild: Stell dir vor... du bist Julia! (oder Romeo, oder Mercutio, oder...). Denke dir eine Szene aus "Romeo und Julia" und schreibe einen Gedanken-Text aus der Sicht Julias (oder einer anderen Figur). Ablauf in der Gruppe: Bildet eine Gruppe a 4, 5 oder 6 Personen. Wählt eine Szene/ Situation aus "Romeo und Julia". Jeder Spieler schreibt einen Gedankentext (Sprech-Gedankenblase) aus der Sicht einer Figur (z. B. Julia). Alle Texte sind auf eine spezifische Situation im Stück bezogen! Die Gruppe überlegt sich eine Anordnung der Spieler im Raum, die der Beziehung der Figuren in dieser Szene entspricht. Daraus wird eine Aufstellung der Figuren, ein Standbild, entwickelt. Die Figuren sprechen aus diesem Standbild heraus ihre inneren (biografisch motivierten) Monologe.
2. Zwangsheirat: Das ist Julia. Julia wollte Super-Star werden. Oder Top-Model. Oder Rennfahrerin. Oder sie wollte in einer großen Stadt studieren. Aber Julias Vater wollte, dass sie heiratet. Er hatte auch schon einen Mann für sie ausgesucht. (Kennst du eine eigene Geschichte zu diesem Thema?) Findet in der Gruppe eine szenische Darstellung zu den oben vorgegebenen "Julia-Sätzen".
3. Gruppenaufgabe: Sucht euch eine Szene aus "Romeo und Julia" aus. Lest diese Szene mit verteilten Rollen. Entwickelt eine eigene Szene unter der Überschrift: "Als wir Romeo und Julia gelesen haben". (Zwei Erzählebenen! Einschub-Prinzip!)
4. Entwickelt in der Gruppe eigene Szenen als "DVD- Bonus-Material": DVD- Optionen Romeo & Julia Remix: a) alternatives Ende 1, 2 und 3, b) rausgeschnittene Szenen, c) eigene Stimmen (O-Töne) zum Stück (z. B. "Wenn die nicht gestorben wären, dann hätten die sich vielleicht auch gestritten und sich zwei Wochen später wieder getrennt!")
5. Stummfilm-Joker: Stellt die folgenden Szenen-Teile im Zeitraffer dar (die Bewegungsabläufe müssen genau einstudiert und präzise wiederholbar sein!)
 1. heimliche Hochzeit Romeo und Julia
 2. Romeo trifft auf seine Kumpels
 3. Streit mit Tybalt und dessen Gang
 4. Tybalt fordert Romeo zum Kampf
 5. Romeo will Frieden stiften
 6. Mercutio geht auf Tybalt los, um Romeos Ehre zu verteidigen
 7. Zweikampf Mercutio und Tybalt
 8. Romeo fällt Mercutio in den Arm
 9. Tybalt tötet Mercutio

10. Romeo rastet aus und tötet Tybalt

11. Romeo flieht

Stummfilm-Joker können nach diesem Prinzip von den Gruppen auch selbständig entwickelt werden. Zunächst muss eine Liste der Handlungsabläufe aufgeschrieben werden, wie oben im Beispiel gegeben.

Maike Plath, Hamburg, 23. März 2012