

Shakespeare und Bühnenkampf

Nick Doormann

- 1. Warm up/Körperübungen/Regeln**
- 2. Vertrauensübungen/Konzentrationsübungen**
- 3. Hebel**
- 4. Nehmer-Qualitäten**
- 5. Geber-Qualitäten**
- 6. erste Kurz-Choreografie in verschiedenen Tempi**
- 7. weiterführende Übungen**
- 8. Szenen: vereinfachen, verallgemeinern, übertragen**
- 9. Choreografie zu den Szenen**

1. Warm up/Körperübungen/Regeln

-Gehen in unterschiedlichen Tempi (1 – 5) mit Berührungen der Schultern, später Rempeln, Schubsen und Fallen.

-Impulskreis mit klarer Geste und gleichzeitigem Ausruf

-Impulskreis mit Schlag-Gesten und Klopfgeräuschen

-Regeln:

-Safety first!!

-kein Schmuck, keine Reisverschlüsse

-immer Aufwärmen, Fallübungen machen

-Partnerblick checken, vorher nicht beginnen

-Auftaktbewegung für den Partner

-Ausholbewegung groß, mit Einatmung verbinden

-Kontakt ja, aber nicht im Gesicht

-Bauch anspannen bei Körperschlägen und Tritten

-Abbruch immer möglich: 'Stopp!!'

Ein Kampf auf der Bühne ist eine penibel einstudierte Abfolge, eine Choreographie, die von den Beteiligten genau befolgt wird – spontane Veränderungen sind nicht erlaubt.

Die Schlägerei lebt von großen Aktionen des Angreifers und noch größeren des Opfers: Ausholbewegungen, Taumeln, Fallen, Blicke, Schreie Stöhnen...

Lobt eure Schüler, wenn sie die erforderliche Disziplin und Konzentration aufgebracht haben.

Unterbrecht sofort, wenn ihr Regelverstöße bemerkt!

2. Vertrauensübungen

-Übungen mit geschlossenen Augen (Führen, Gehen, Tanzen)

-Drunken men: frontal aufeinander stützen, später drehen.

Das Gewicht liegt dabei auf dem Partner.

3. Hebel

Hebel ist hier als Überbegriff zu verstehen, bei dem ein Teil des Körpers verdreht wird (z.B. Haare ziehen, Ohr verdrehen o.ä.)

-die Körperteile werden vom Täter nicht festgehalten, sondern vom Opfer mit der flachen Hand fixiert.

-Impulsgeber für jede Bewegung ist das Opfer

-als Reaktionen auf Hebel eignen sich 'unnatürliche Verdrehungen' des Körpers (Hohlkreuz).

4. Nehmer-Qualitäten

Wir haben mit folgenden Nehmerqualitäten gearbeitet:

Kopfdrehung, Oberkörperdrehung, Körperdrehung, Fallen und Bauchtreffer. Bei allen Drehbewegungen ist es wichtig darauf zu achten, sich um die eigene Achse zu drehen und nicht zu den Seiten zu schwanken.

5. Geber-Qualitäten

Wir haben mit zwei unterschiedlichen Systemen gearbeitet.

Im ersten System macht der Impulsgeber das

Schlaggeräusch (z.B. Ohrfeige) und im zweiten System wird das Schlaggeräusch vom Impulsnehmer gemacht (z.B. gerader Faustschlag/frontal).

Wir haben mit folgenden Geberqualitäten gearbeitet: Hebel, Ohrfeige, Gerade, Schwinger, Uppercut, Fächerkick. Für alle Aktionen gilt, dass sie durch eine klare Ausholbewegung angekündigt werden. Richtung und Ziel müssen exakt

ausgeführt werden.

6. Erste Kurz-Choreografie

Den Ablauf der Bewegungen einer Choreografie kann man durch Ausführungen in unterschiedlichem Tempo verfestigen.

7. Weiterführende Übungen

Es ist wichtig, dass nach den ersten Choreografien eine Bearbeitung von Defiziten der jeweiligen Gruppe erfolgt. Das kann das Arbeiten am gegenseitigen Vertrauen sein oder das Training exakten Bewegungen. Fast immer braucht die Spielgruppe ein Training in der richtigen Ausrichtung zum Publikum.

Übung Kamerawinkel: Drei TN arbeiten zusammen. Zwei entwickeln eine spontane Schlägerei und ein TN übernimmt die (imaginäre) Kamera. Die Aufgabe besteht darin, dass alle Geber- und Nehmerbewegungen in der richtigen Position zum Publikum (Kamera) gemacht werden. Steigerung: Die Kamera wechselt ihre Position, die kämpfenden TN müssen auf wechselnde Kamerawinkel reagieren.

8. Drei Szenen

Die komplexe Szene wird zunächst auf das Wesentliche vereinfacht. Dann wird die Szene stark verallgemeinert und dann auf einen neuen Zusammenhang angewendet.

9. Laertes vs. Hamlet, Mercucio vs. Tybalt, Macbeth vs. Duncan

Fragen: nickdoormann@web.de