



Leseprobe aus: Plath, »Freeze« & »Blick ins Publikum«, ISBN 978-3-407-62775-9
© 2013 Beltz Verlag, Weinheim Basel
<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-62775-9>

ZUR FUNKTION UND WIRKUNG DIESER METHODE

Wie gestaltet man anspruchsvollen und zugleich motivierenden Unterricht im Fach Darstellendes Spiel/Theater, wenn man es mit ganz normalen pubertierenden Jugendlichen zu tun hat?

Fakt ist, dass vieles, was wir vermitteln sollen, bei den Jugendlichen nicht auf die erwartete Gegenliebe stößt. Dazu kommt, dass es mit dem Theaterunterricht in einer Hinsicht nicht anders ist als mit allen anderen Fächern: Er macht erst dann Spaß, wenn man etwas kann – und bis dahin ist es echte, mühsame Arbeit. Das erwarten die Jugendlichen bei einem Fach, das »Theater« heißt, nicht unbedingt. Sie wollen auf die Bühne und »irgendwie spielen«. Dabei orientieren sie sich grob gefasst an zwei Vorstellungen von Theater:

- Alles, was sie im Fernsehen sehen.
- Ein roter samtiger Vorhang und Menschen, die in alten Kostümen auf der Bühne Texte rezitieren und dazu ausladende Gesten mit den Armen machen. (Letzteres wird von vielen Jugendlichen als »richtiges Theater« bezeichnet.)

Nun kommen wir mit unseren Warm-ups, Spielen und Übungen und haben ein Problem: Die Jugendlichen machen mehr oder weniger maulig mit, haken aber immer wieder nach: »Wann spielen wir denn mal *richtig* Theater?«

Es nützt dann nichts, ihnen mit wortreichen Erklärungen zu kommen oder gar unsere Arbeit zu rechtfertigen. Sie machen dann ein Gesicht, als würden sie gerade um etwas betrogen. Sie misstrauen uns: Der Begriff »Theater« hatte Glamour versprochen – und nun sollen sie auf Strumpfsocken in geraden Bahnen durch einen Raum gehen und dabei blöde Geräusche machen. Das ist nicht fair – denken sie. Und leider können wir ihnen die Zeit und damit die Erkenntnis nicht vorspulen.

Spielleitungen, die es mit dieser Kommunikations-Problematik zu tun haben, brauchen sehr gute Nerven und viel Geduld. Und sehr viel

Zeit vergeht mit der Mühe, bei den Jugendlichen überhaupt erst die Ausgangsbedingungen für ein produktives Arbeiten herzustellen.

Manche Spielleitungen verlieren im Angesicht des Zeitdrucks – am Tag X muss die Aufführung stattfinden! – die Geduld und stülpen ihren Gruppen ein fremdes Konzept über, »damit überhaupt noch was am Ende rauskommt«. Dann sieht es wenigstens nach außen gut aus und man entkommt als Spielleitung der öffentlichen Blamage. Aber eigentlich weiß natürlich jeder, dass damit der Sinn der ganzen Arbeit verraten und verkauft wurde.

Die vielen bunten Karten in der Klappkassette werden dieses Problem für Sie lösen! Der spielerische Umgang mit den Karten legt in einem Zeitraum von etwa vier Monaten die Grundlagen des DS-Unterrichts bei Ihren jungen Spieler/innen und schafft die Ausgangsbedingungen für eine selbstständige, künstlerisch anspruchsvolle Theaterarbeit, bei der Sie selbst zunehmend entlastet werden.

All das, was Sie ansonsten mit Blut, Schweiß und Tränen erkämpfen mussten, wird durch diese Methode im Spiel »wie von selbst« erledigt. Das klingt wie ein abstruses Versprechen – aber versuchen Sie es. Ich weiß aus langjähriger Erfahrung, dass es immer funktioniert!

Das »Methoden-Repertoire« ist ein Spiel, mit dem Sie auf motivierende Weise die ästhetischen Mittel des Theaters im Unterricht einführen und immer wieder auf überraschend vielfältige Weise zur Anwendung bringen können. Ihre Spieler/innen werden dabei Schritt für Schritt befähigt, selbst Regie zu führen und maßgebliche Teile einer Theaterproduktion selbst zu entwickeln. Das Spiel vermittelt Ihren Schüler/innen auf äußerst motivierende Weise eine Theater-Fachsprache, einen »künstlerischen Sprachcode«, über den sie die vielfältigen Dimensionen von Theater verstehen lernen.

Darüber hinaus werden die Karten auch Ihnen selbst eine motivierende Unterstützung sein: Sie müssen nicht mehr zu jedem Zeitpunkt Ihres Unterrichts alle Konzepte und kreativen Impulse im Kopf parat haben, sondern können sich ebenfalls auf die Kraft und die unendlichen

Möglichkeiten dieses Spiels verlassen. Die Karten liegen zu jedem Zeitpunkt sichtbar vor Ihnen (wie ein Karten-Büfett) und helfen nicht nur den Schüler/innen, sondern auch Ihnen selbst auf die Sprünge, wenn Sie die Übersicht einmal verloren haben. Das ausgebreitete »Büfett der ästhetischen Möglichkeiten«, das Sie in jeder Probe variieren und ergänzen können, bewirkt eine völlig neue Lernsituation:

Man muss nichts. Aber man kann sich nehmen, was man will. Und man darf alles so kombinieren, wie man will.

Entscheidungen werden nach dem Lustprinzip getroffen: Welches theatrale Bild macht mir am meisten Freude? Was will ich in diesem Moment sehen? Dieses Lustprinzip wird allen anderen Prinzipien, z. B. der Logik vorangestellt. Es ist übrigens ganz und gar erstaunlich, welche innere Logik Theaterproduktionen aufweisen, die nach diesem Prinzip entstanden sind und auf vordergründige Logik konsequent verzichtet haben! Wem jetzt die Haare zu Berge stehen angesichts dieser Behauptung, der möge meine Anmerkungen zum Thema Dramaturgie auf der nächsten Seite lesen. Denn natürlich liegt der Arbeit immer ein Konzept zugrunde, auch wenn die Spieler/innen ihre Entscheidungen nach dem »Lustprinzip« fällen.

Ein nicht zu unterschätzender kreativer Faktor im Arbeitsprozess ist die Freude, die beim Einsatz dieser Karten entstehen wird: Gerade das Bemühen, »besonders schlau und kreativ sein zu wollen«, das üblicherweise jegliche Kreativität im Keim erstickt, wird durch das Tempo dieses Spiels außer Kraft gesetzt. Stattdessen erleben Sie, was eigentlich tatsächlich an Ideen in Ihren Schüler/innen und in Ihnen selbst (!) schlummert.

Die Karten geben der unendlichen Anzahl von »aufpoppenden« Ideen, die dieses Spiel erzeugt, Struktur und Orientierung; sie bündeln die Vielzahl der Ideen und ermöglichen wesentliche Schritte hin zum künstlerischen Konzept. Mehr noch: Die Karten weisen den Weg hin zu einer *klaren ästhetischen Form*, der wichtigsten Voraussetzung für gelungene Theaterarbeit.

ZU DEN SPIELKARTEN

Die hier vorgestellte Methode basiert auf einem Baukasten-Prinzip: Neun verschiedenfarbige Kartengruppen stehen für neun verschiedene ästhetische Kategorien von Theater:

- gelb** Gefühlsthemen (können beliebig erweitert werden)
- orange** Die ästhetischen Mittel des Theaters
- rot** Tätigkeiten (in verschiedenen Tempi ausprobieren, können beliebig erweitert werden)
- hell-lila** »Freeze-Karten« für kleine choreografische Bewegungsfolgen, die im improvisierten Spiel entstehen, aber wiederholbar gemacht werden sollen (können erweitert werden durch immer neue, eigene Bewegungsfolgen)
- dunkel-lila** Grundbausteine für tänzerische Elemente des Theaters: Bewegungsbausteine aus dem Film »Matrix« (Basic Body Movements, können durch selbst entwickelte Bewegungsfolgen erweitert werden, z. B. schlagen Schüler/innen häufig tänzerische Moves von Michael Jackson vor. Diese können isoliert beschrieben und durch neue Karten wiederholbar gemacht werden, um in anderen Zusammenhängen/Szenen verfremdet bzw. mit anderen ästhetischen Mitteln kombiniert wieder aufzutauchen.)
- dunkelblau** Formations-Bausteine
- hellblau** Die Raumkoordinaten bestimmen das Raumkonzept und haben dadurch Einfluss auf alle anderen Kategorien (siehe S. 11).
- dunkelgrün** Die »Inszenierungs-Joker«: Inszenierungsansätze, die für einen Szenenentwurf die ästhetische Klammer bilden können
- hellgrün** Thematische Impulskarten für inhaltliche Anregungen (hier die sieben Todsünden, können aber von der Spielleitung jedem erdenklichen Thema entsprechend entwickelt werden, z. B. auch auf einen Klassiker bezogen). Mit den hellgrünen Karten kann die Spielleitung steuernd auf Arbeitsprozesse einwirken, indem inhaltliche Impulse gegeben werden.

Gelbe Karten **Gefühlsthemen**
→ können beliebig erweitert werden

Orange Karten **Die ästhetischen Mittel des Theaters**

Rote Karten **Tätigkeiten**
→ in verschiedenen Tempi ausprobieren, können beliebig erweitert werden

Hell-lila Karten »Freeze-Karten« für kleine choreografische Bewegungsfolgen
→ können erweitert werden durch immer neue, eigene Bewegungsfolgen

Dunkel-lila Karten **Grundbausteine für tänzerische Elemente des Theaters: Bewegungsbausteine aus dem Film »Matrix« (Basic Body Movements)**
→ können durch selbst entwickelte Bewegungsfolgen erweitert werden

Dunkelblaue Karten **Formations-Bausteine**

Hellblaue Karten **Raumkoordinaten**
→ bestimmen das Raumkonzept und haben dadurch Einfluss auf alle anderen Kategorien

Dunkelgrüne Karten »Inszenierungs-Joker«

Hellgrüne Karten **Thematische Impulskarten**
→ können von der Spielleitung jedem erdenklichen Thema entsprechend erweitert werden

Liebe

Gehen im Tempo 1-10

Tempo eins bedeutet Zeitlupe, Tempo zehn ist das schnellstmögliche Schritt-Tempo, bevor man ins Rennen verfallen müsste.

Die anderen Tempi sind entsprechend von Tempo zwei bis neun aufmerksam und gleichmäßig zu steigern.

Zähne- grinsen

**Die Spieler »blecken« die Zähne
und grinsen übertrieben intensiv
und stilisiert ins Publikum.**

Freeze 1

**»Wenn man die Liebe seines Lebens trifft,
bleibt die Zeit stehen.«**

**Der Spieler am Mikro ruft »Freeze!« Dann ruft er
die Namen zweier Mitspieler/innen, die möglichst weit
voneinander entfernt stehen, z.B. »Anna und Hakan!«**

**Anna und Hakan gehen nun auf einer geraden Linie in Zeitlupe
aufeinander zu und halten dabei Blickkontakt. Die anderen
Spieler/innen bleiben währenddessen im Freeze stehen.**

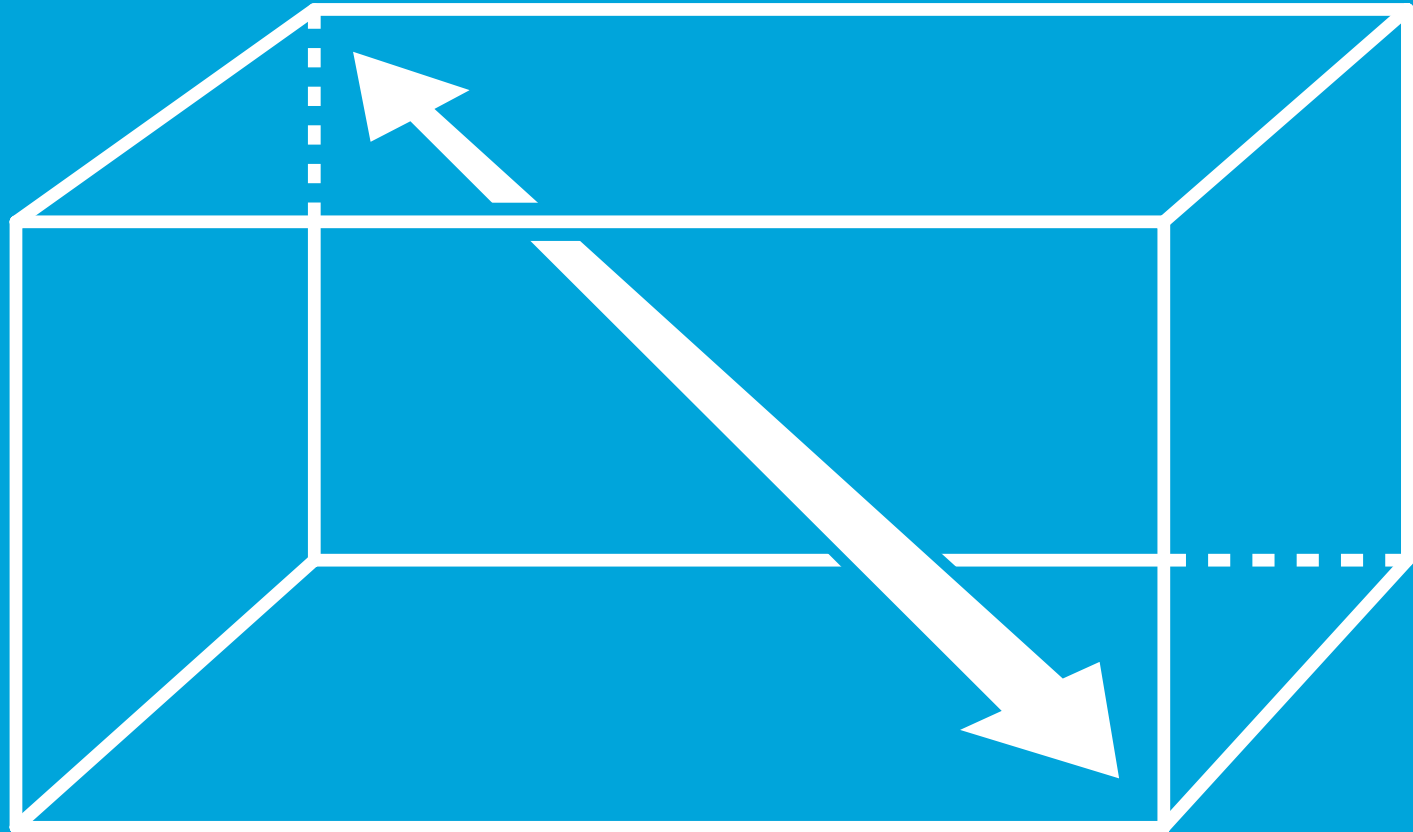
**Wenn Hakan und Anna direkt voreinander stehen, sinken sie
langsam zu Boden. Dann sinken alle in Zeitlupe zu Boden.**

»»Die Frau in Rot««

**Alle gehen durcheinander durch den Raum.
Ein Spieler klatscht in die Hände. Alle frieren
in ihrer gerade durchgeführten Bewegung
blitzartig ein. Der Spieler, der das Klatschzeichen
gegeben hat, geht durch die starr gewordenen
Spieler/innen, betrachtet sie und friert
irgendwann selber ein.**

Diagonale

**Alle Spieler/innen formieren sich
zu einer Diagonalen.**



Die Raumkoordinaten stehen für verschiedene Möglichkeiten der Spielerpositionierung und der Fortbewegung im Raum.

Erzähler und Chor

**Ein Spieler steht vorne am Rand und erzählt
eine Geschichte oder einen Teil einer Geschichte.
Auf zuvor verabredete Stichworte hin
reagiert die Gruppe sprachlich und/oder
gestisch und mimisch als Chor und stellt
auf diese Weise das Erzählte dar.
Hierdurch wird oft eine komische Wirkung erzielt.**

**(Beispiel: Alle rennen auf der Stelle,
alle putzen sich die Nase,
alle fallen hin ...)**

Neid

»Von Neid zerfressen werden« »Grün vor Neid«