

Paul Barone

Der Theaterbaukasten

Ein Leitfaden für die theaterpädagogische Praxis



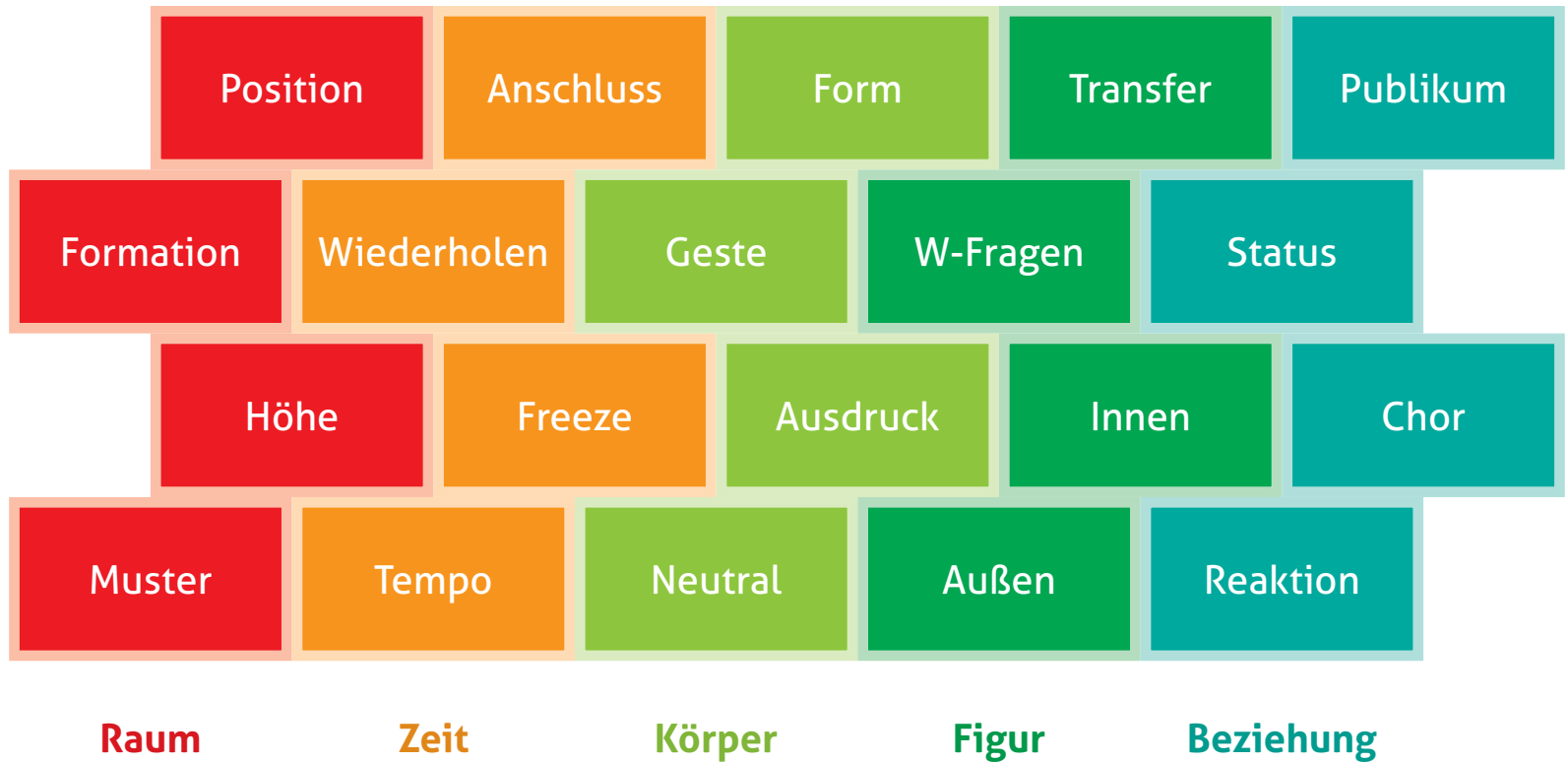
BELTZ

Leseprobe aus Barone, Der Theaterbaukasten, GTIN 4019172200206

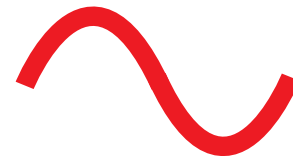
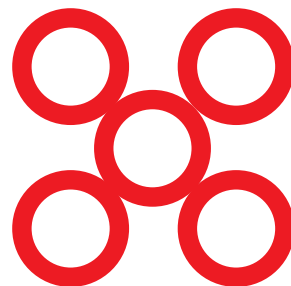
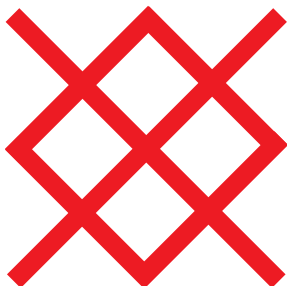
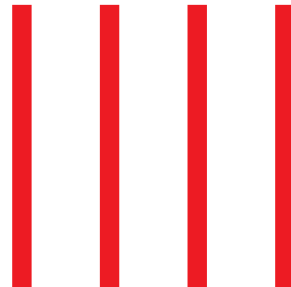
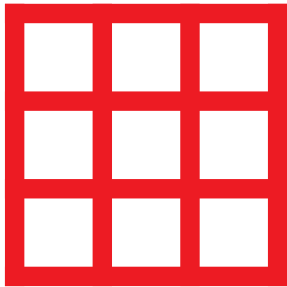
© 2020 Beltz Verlag, Weinheim Basel

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=4019172200206>

Der Theaterbaukasten 1



Muster



Raum 1

Theaterspielen beginnt nicht erst, wenn eine Schauspielerin eine Rolle spielt oder eine Figur darstellt. Von einer Theaterhandlung können wir schon dann sprechen, wenn eine Person vor einer Zuschauerin durch den leeren Raum geht und beide diesen Raum als Ort einer Aufführung anerkennen.

Im Vollzug dieser grundlegenden Theaterhandlung trifft die Schauspielerin, bewusst oder unbewusst, erste Entscheidungen, wie sie den Raum mit der Sprache ihres Körpers gestaltet: Sie kann z. B. auf einer **Linie** oder **Kurve**, **parallel** oder **quer zur Rampe** oder in der **Diagonale** gehen, sie kann **vorwärts** oder sogar **rück-** oder **seitwärts** gehen. Dabei »zeichnet« sie mit ihrem Körper unsichtbare Linien auf den Boden. Wenn sich diese Linien wiederholen, entstehen Bewegungsmuster wie:

- ▶ **Raster**
- ▶ **parallele Linien**
- ▶ **Kreise**
- ▶ **Schlangen-** oder **Zickzacklinien**

Bewegungsmuster sind ein erster Schritt zu einer ästhetischen Gestaltung des Raumes, weil sie das Kompositionsprinzip der Wiederholung ins Spiel bringen (▲ Komposition I).

Basistraining Raum, Zeit, Körper

Impulse kombinieren
aus den Bausteinen:

Muster | Höhe
Tempo | Freeze
Neutral | Ausdruck
Geste | Form

Alle gehen im Raum.

- ▶ Geht im Raster. Wenn ihr an eine Grenze stoßt, bleibt stehen, richtet zuerst den Blick neu aus, dreht euch und geht weiter. Trennt die einzelnen Bewegungsfolgen.
 - ▶ Geht auf Linien | parallel | quer zur Rampe | auf Diagonalen.
 - ▶ Geht auf Kurven | auf großen | kleinen Kreisen.
 - ▶ auf Schlangen- | Zickzacklinien.
 - ▶ Geht langsam rückwärts | seitwärts. Achtet auf die Mitspieler/innen.
 - ▶ Entscheidet selbst, in welchem Muster ihr geht.
- ▶ Probiert aus, welche Bewegungsmuster in der Szene am stärksten oder am stimmigsten wirken.

Tempo

Zeitraffer

9-10

schnell

7-8

mittel

5-6

langsam

3-4

Zeitlupe

1-2

Zeit 1

Mit der Sprache ihres Körpers formt die Schauspielerin nicht nur den Raum, sondern auch die Zeit. Auffällig wird dies besonders im **Tempo** ihres Handelns. Auf einer Skala von 1-10 lassen sich folgende Stufen unterscheiden:

- ▶ **Zeitlupe** (Tempo 1-2)
- ▶ **langsames Tempo** (Tempo 3-4)
- ▶ **mittleres Tempo** (Tempo 5-6)
- ▶ **schnelles Tempo** (Tempo 7-8)
- ▶ **Zeitraffer** (Tempo 9-10)

Zeitlupe und Zeitraffer führen von einem realistischen zu einem verfremdeten Spiel, da die Schauspielerin vom alltäglichen Tempo abweicht. Die Aufmerksamkeit der Zuschauer/innen wird dementsprechend stärker auf das äußere, körperliche Erscheinen gelenkt. Insbesondere die **Zeitlupe**, verbunden mit einem **vergrößerten oder übertriebenen Ausdruck** (▲ Körper 2), erzeugt eine starke Bühnenpräsenz und eine intensive Wirkung. Werden Gefühle verlangsamt und mit vergrößerter Mimik und Körperhaltung ausgedrückt, können emotionale Situationen plastisch hervorgehoben werden.

Ein realistisches, dem alltäglichen Handeln entsprechendes Tempo erleichtert es dagegen den Zuschauer/innen eher, sich in die dargestellte Figur und ihr Inneres einzufühlen (▲ Figur 2).

Basistraining Raum, Zeit, Körper

Impulse kombinieren
aus den Bausteinen:

Muster | Höhe
Tempo | Freeze
Neutral | Ausdruck
Geste | Form

- ▶ Geht in Tempo | 2 | ... | 10.
- ▶ Geht in Zeitlupe | im Zeitraffer.
- ▶ Führt eine Handlung (Geste | Form) in Tempo | 2 | ... | 10 aus.
- ▶ Entscheidet selbst, in welchem Tempo ihr geht | handelt. Wechselt das Tempo.
- ▶ Handelt in Zeitlupe und mit vergrößertem Ausdruck.
- ▶ Drückt ein Gefühl (z. B. Angst) in Zeitlupe und mit vergrößerter Mimik und Körperhaltung aus. | Geht fließend in ein anderes Gefühl über.
- ▶ Setzt Zeitlupe | Zeitraffer zur Gestaltung der Szene ein.
- ▶ Steigert durch Zeitlupe und verstärkten Ausdruck die Präsenz.

Neutrale Haltung

Neutraler Blick

Neutraler Stand

Neutraler Gang

Präsenz

Körper 1

Präsenz bedeutet, dass es dem Schauspieler gelingt, die Aufmerksamkeit auf sein körperliches Erscheinen zu lenken:

- ▶ Er spielt mit **Fokus** und **Körperspannung**, d. h. er richtet den Blick konzentriert auf einen Punkt und spielt mit einer aktiven, reaktionsbereiten Spannung in den Muskeln.
- ▶ Er vermeidet alle nicht motivierten, privaten Gesten.

Der Schauspieler kann diese Präsenz am einfachsten aus der neutralen Haltung heraus aufbauen (z. B. durch einen Raumlaf in neutraler Haltung zu Probenbeginn):

- ▶ **Neutraler Blick:** Der Blick ist auf einen Aufmerksamkeitspunkt in Augenhöhe gerichtet (Fokus), das Gesicht ohne emotionalen Ausdruck.
- ▶ **Neutraler Stand:** Aufrechte Haltung, die Arme hängen seitlich herunter, die Hände geöffnet, die Knie leicht angewinkelt, die Füße hüftbreit.
- ▶ **Neutraler Gang:** der Gang, der sich auf natürliche Weise aus dem neutralen Stand ergibt.

Die neutrale Haltung kann auch als ästhetisches Gestaltungsmittel eingesetzt werden, um den Zustand vor jedem inneren, emotionalen Ausdruck darzustellen und die äußere Präsenz zu betonen.

Basistraining Raum, Zeit, Körper

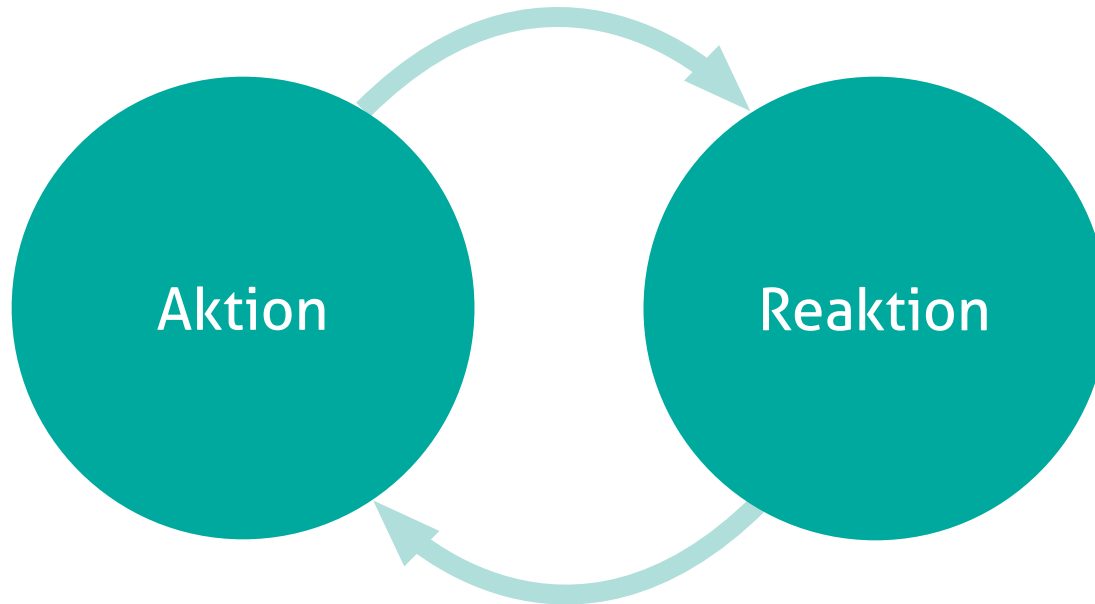
Impulse kombinieren
aus den Bausteinen:

Muster | Höhe
Tempo | Freeze
Neutral | Ausdruck
Geste | Form

Alle gehen im Raum.

- ▶ Geht in neutralem Gang.
- ▶ Bleibt in neutralem Stand stehen.
- ▶ Wechselt zwischen der neutralen und eurer privaten Haltung.
- ▶ **Haltung der Figur:** Wechselt zwischen der neutralen Haltung und der Haltung der Figur. | Entscheidet selbst, wann ihr zwischen der neutralen Haltung und der Haltung der Figur wechselt. Markiert den Wechsel durch ein kurzes Freeze.
- ▶ Probiert aus, ob ihr die neutrale Haltung | den neutralen Gang als ästhetisches Gestaltungsmittel einsetzen könnt.

Aktion – Reaktion



Beziehung 1

Beziehung entsteht in der **Improvisation**. Ihre Grundregel besagt, dass auf jede **Aktion** eines Spielers die spontane **Reaktion** eines Mitspielers folgt. Die neue Aktion ist wiederum Impuls für eine weitere Reaktion usw. Dieses Prinzip verlangt, Angebote des Mitspielers anzunehmen, d. h. sich auf sie einzulassen, etwas daraus zu machen und nicht zu blockieren.

Für die schauspielerische Interaktion ist auch deshalb die Wechselwirkung von Aktion und Reaktion so wichtig, weil die Reaktionen der Mitspieler/innen oft mehr erzählen als die Aktion selbst (**reaction tells the story**). Eine Szene wirkt nur dann lebendig, wenn die Schauspieler/innen auf die Aktionen ihrer Mitspieler/innen wahrnehmbar reagieren (wenn für den Zuschauer keine Reaktion erkennbar ist, sollte dieses Ausbleiben motiviert sein).

Vor allem in Gruppen- und in Chorszenen hängt die Wirkung oft stärker von der Reaktion der Gruppe oder des Chors als von der Aktion des Protagonisten ab. In diesem Sinne ist auch die Bühnenregel »Den König machen immer die anderen« zu verstehen: Ein Schauspieler wird vom Zuschauer oft nur dann deutlich im Hochstatus wahrgenommen, wenn seine Mitspieler/innen ihm gegenüber einen niedrigen Status zum Ausdruck bringen (▲ Beziehung 3).

Improtraining zur Beziehung

Grundübungen:

Aktion – Reaktion
Zug um Zug
Bilder stellen

Alle gehen im Raum.

- ▶ **Aktion – Reaktion (Gesten)**: Die Schauspieler/innen machen Gesten – sie beobachten die Aktionen ihrer Mitspieler/innen und können spontan auf deren Impulse reagieren – durch das Zusammenspiel entstehen improvisierte Mini-Geschichten.
- ▶ **Aktion – Reaktion (Figur)**: Die Spieler probieren die Grundhandlungen ihrer Figur aus – die Spieler beobachten die Aktionen der anderen Figuren und reagieren spontan.
- ▶ **Zug um Zug** (▲ Raum 4)
- ▶ **Bilder stellen** (▲ Zeit 2)
- ▶ Zeigt starke und große Reaktionen auf die Aktionen eurer Mitspieler.
- ▶ Wenn ihr nicht reagiert, sollte dies einen Grund haben.