

Paul Barone

Theaterübungen

Vom Spiel zum partizipativen Inszenieren



BELTZ

Leseprobe aus: Barone, Theaterübungen, GTIN 4019172200589

© 2023 Beltz Verlag, Weinheim Basel

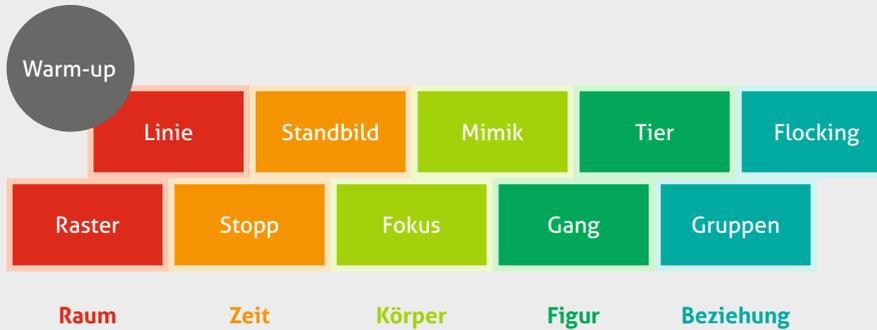
<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=4019172200589>

Inhalt

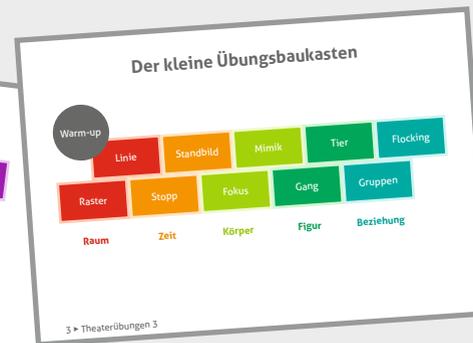
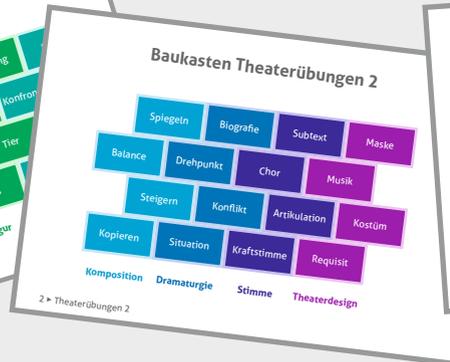
Vorwort	6	6. Komposition	49
Spiel, Kreativität und Fokus	8	7. Dramaturgie	50
Die Methode des Baukastens	10	8. Stimme	56
Der Aufbau des Baukastens	11	9. Theaterdesign	58
Der Umgang mit den Theaterkarten	13	Die drei Inszenierungsansätze	59
1. Schauspieltraining	13	1. Der ästhetische Inszenierungsansatz	60
2. Inszenieren	14	2. Der körperorientierte Ansatz	61
Die Funktion von Theaterübungen	17	3. Der psychologische Ansatz	62
Warm-up	17	Inszenierungsaufgaben im Theaterunterricht	63
Theaterpädagogische Übungsformen	18	Online-Materialien	65
Kombination mit dem Theaterbaukasten	19	Glossar	66
Kombination mit dem Storytelling-Baukasten	21	Literaturhinweise	70
Die Gestaltungsfelder	22	Endnoten	73
1. Raum	23	Literaturverzeichnis	74
2. Zeit	32	Schaubilder	
3. Körper	36	Baukasten Theaterübungen	4
4. Figur	39	Kartenaufbau	12
5. Beziehung	42	Arbeitsteiliges Inszenieren	16
		Wie gehe ich methodisch vor?	76



Der kleine Übungsbaukasten



- ▶ Übersichtskarte für die Spielleitung und die Theatergruppe
- ▶ Auswahl an Bausteinen und Übungen
- ▶ auch als Warm-up geeignete Übungen



Vorwort

Mit meiner ersten Theater-AG, die ich nach dem Referendariat übernommen habe, spielte ich über mehrere Probenwochen unzählige Theaterspiele. Die Übungen weckten Spielfreude, die Gruppe gewann Spaß am Theaterspielen und wuchs zusammen. Zugleich wünschten sich die Schüler/innen, ein Stück auf die Bühne zu bringen. Wir entschieden uns für »Emil und die Detektive«. Aber als wir dann mit den Szenenproben anfangen, fiel es uns schwer, auf der spielerischen Leichtigkeit der ersten Probenmonate aufzubauen. Inszenieren schien etwas ganz Anderes zu sein. Wir machten neben den Szenenproben zwar weiterhin Theaterübungen – aber es gelang uns nicht so recht, das Spielen mit dem Inszenieren zusammenzubringen.

Beim nächsten Theaterprojekt »Momo« nahm ich mir vor, das Inszenieren stärker aus den gemeinsamen Theaterspielen heraus zu entwickeln. In vielen Szenen bauten wir Elemente aus den Übungen ein, z. B. Standbilder, chorische Formationen oder Choreos in Zeitlupe. Die Szenen, in denen ein solcher Weg vom Spielen zum Inszenieren führte, waren am Ende oft die gelungensten.

In den folgenden Jahren habe ich es dann immer stärker als eine zentrale theaterpädagogische Herausforderung wahrgenommen, einen methodisch strukturierten Weg von den Theaterspielen zum gemeinsamen Inszenieren zu finden. Nicht nur weil die Inszenierungen dadurch an ästhetischer Qualität gewannen, sondern auch weil es mir nur auf diesem Weg möglich zu sein schien, das Inszenieren partizipativ zu gestalten. Denn wie sollen die Spieler/innen aktiv am Inszenierungsprozess teilhaben, wenn sie nicht zuvor in den Theaterspielen Impulse gewinnen, die sie anschließend selbst kreativ in den Inszenierungsprozess einbringen können?

Dieses Anliegen liegt dem Kartenset *Theaterübungen – Vom Spiel zum partizipativen Inszenieren* zugrunde. Es gibt der Spielleitung und der Theatergruppe einen Leitfaden an die Hand, diesen kreativen Weg mit Spielfreude und zugleich mit einer klaren methodischen Orientierung zu gehen.

Hier liegt auch der Unterschied zu anderen theaterpädagogischen Übungssammlungen: Die *Theaterübungen* fokussieren vom Ansatz her konsequent das Ziel, einer Theatergruppe Inszenierungsimpulse für ein partizipatives theatrales Gestalten ausgehend von spielerischen

Übungen zu vermitteln. Die Spieler/innen werden also methodisch vorbereitet, ein Theaterstück oder einzelne Szenen z. B. im Theaterunterricht selbständig zu inszenieren. Gleichzeitig aber fördern die Übungen die Freude am Theaterspielen, verbessern die Gruppendynamik, entwickeln die schauspielerische Präsenz und bieten ein schauspielerisches Grundlagentraining an.

Die methodische Arbeit mit dem Kartenset wird am Beispiel von zwei Projekten der Jungen Theaterakademie Offenburg erläutert: der dokumentarischen Eigenproduktion »Vision Freiheit – Die Revolution 1848/49 in Offenburg« und einer kleinen Szenencollage zu »König Artus«. Daher gilt mein Dank allen, die an diesen beiden Projekten beteiligt waren – in erster Linie den Kindern und Jugendlichen, mit denen ich zusammen den Weg von den Theaterspielen zum gemeinsamen Inszenieren gehen konnte. Ebenso danke ich allen Schülerinnen und Schülern meiner weiteren Theaterkurse am Grimmelshausen-Gymnasium, mit denen ich die Übungen des Baukastens über die Jahre erprobt habe.

Die gemeinsame Fortbildungstätigkeit und der fachliche Austausch mit Birgit Unger und Rainer Jülg haben

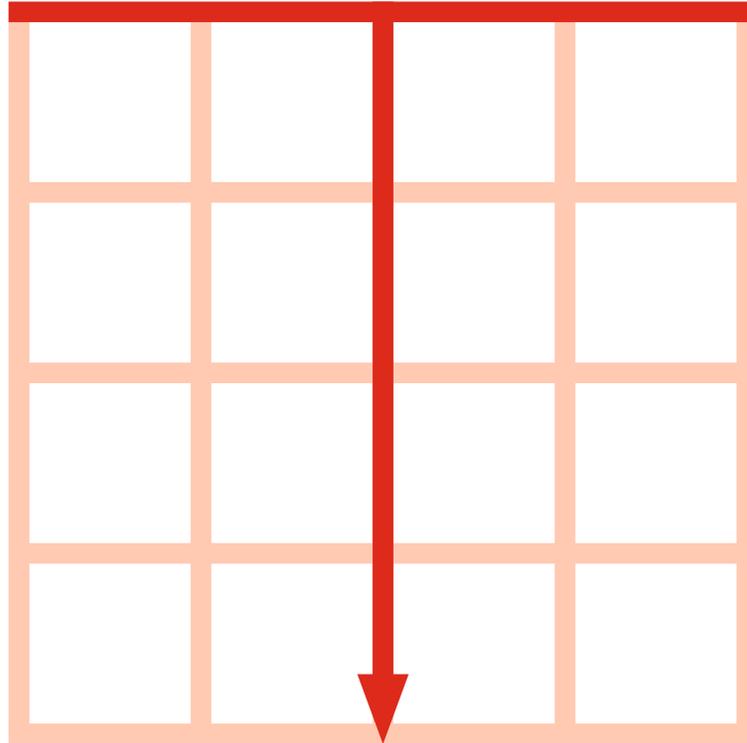
mich immer wieder aufs Neue inspiriert. Birgit Ungers Facharbeit »Welche Bedeutung hat Stanislawski für das Schultheater?« half mir, Stanislawski aus heutiger theaterpädagogischer Sicht kritisch zu lesen. Die Gespräche mit Max Hofmann gaben mir wichtige Ideen zum methodischen Einsatz der Karten.

Besonders bedanken möchte ich mich bei meiner Frau Cornelia, die nicht nur für die Kostüme unserer Theaterprojekte verantwortlich ist, sondern unsere Theaterarbeit stets in allen Bereichen als Projektassistentin prägt.

Dank der hervorragenden Fotos von Peuky Barone-Wagener, Lennard Kohlmann, Armin Krüger und David Walz kann das Booklet den Leser/innen ein anschauliches Bild vermitteln, wie wir in unseren Projekten ausgehend von den Theaterübungen des Kartensets inszeniert haben.

Es ist nach dem *Theaterbaukasten* und dem *Storytelling-Baukasten* die dritte Zusammenarbeit mit Miriam Frank, Michael Matl und Frank Engelhardt vom Beltz-Verlag – eine Zusammenarbeit, die in schon fast vier Jahren stets die wunderbare Leichtigkeit des Spiels behalten hat ...

Raster



Raum 1

Raumlauf

Raumlauf im Raster: Alle gehen im Raum.

- ▶ Geht im Raster (hellrote Linien). Wenn ihr die Richtung ändern wollt oder an eine Raumbegrenzung stößt: Bleibt stehen, richtet den Blick neu aus, dreht euch und geht weiter. Trennt diese einzelnen Bewegungselemente.
- ▶ Geht in Zeitlupe | in mittlerem Tempo | in Zeitraffer | in Tempo | ... | 10.
- ▶ Freeze.
- ▶ Entscheidet selbst, in welchem Tempo ihr geht.
- ▶ Probiert verschiedene Gangarten aus: hüpfen | schleichen | kriechen | stampfen | ...
- ▶ Geht auf folgenden Böden: Sand | Kieselsteine | Gras | Schlamm | Wald | Moor | Schnee | ...
- ▶ Drückt folgende Impulse pantomimisch aus: mit Handschlag begrüßen | telefonieren | einen Koffer tragen | Bauchweh | ein Taxi rufen | große Hitze | ...

Eine steht, alle stehen: Alle gehen im Raster – wenn eine Spielerin stehen bleibt, bleiben alle stehen – wenn eine Spielerin weiterläuft, gehen alle weiter.

Impulse mit Bezug zur Szene | Story

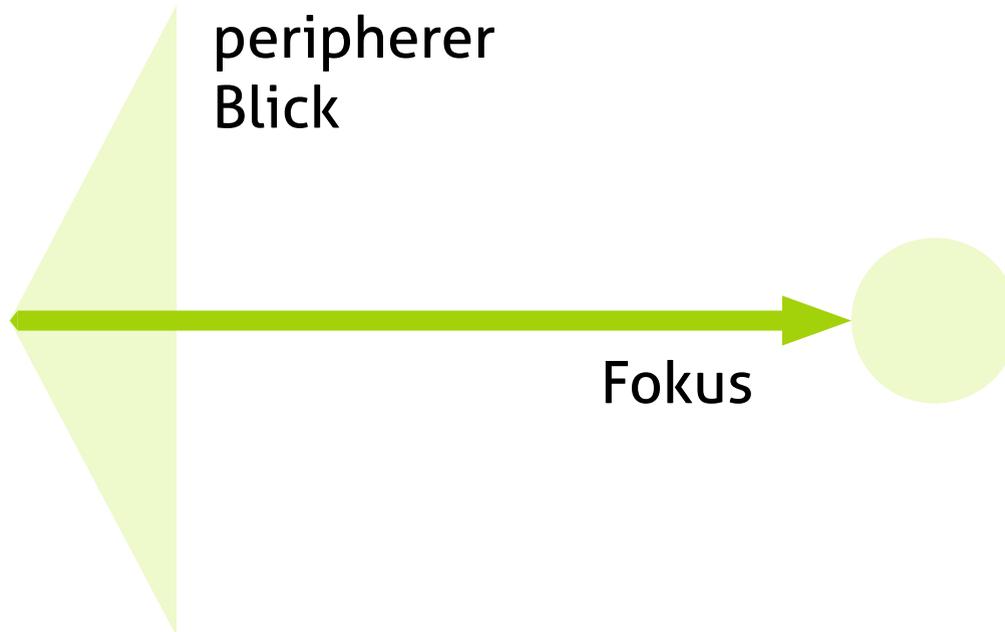
Catwalk: Eine Spielerin tritt von links oder rechts hinten auf (rote Linien) – sie geht in neutralem Gang in die Mitte hinten – dort bleibt sie stehen, nimmt mit Blick ins Publikum eine Pose ein und bleibt kurz im Freeze – sie geht weiter in neutralem Gang mit Blick ins Publikum an die Rampe – in der Bühnenmitte vorne nimmt sie eine zweite Pose ein und geht kurz ins Freeze – sie geht mit Präsenz ab, während die nächste Spielerin losläuft usw.

Den Posen kann ein inhaltlicher Impuls zugrunde gelegt werden (Figur | Situation | Thema).

Auf dem Weg zur Rampe kann noch eine weitere Pose auf halbem Weg eingenommen werden.

- ▶ Wählt für Auftritte | Abgänge | Positionswechsel in eurer Szene Gänge auf dem Raster.
- ▶ Probiert den Catwalk für starke Auftritte aus.
- ▶ Probiert es aus, einen Raumlauf im Raster in eure Szene einzubauen (in Zeitraffer | Zeitlupe).

Fokus



Körper 1

Raumlauf

Auf Personen zeigen: Alle gehen in schnellem Tempo und mit Energie durch den Raum – jede Spielerin sucht sich eine Person aus, die sie während des Raumlaufs im peripheren Blick behält – auf einen Impuls der Spielleitung (z.B. Klatschen) bleiben alle sofort stehen, zeigen mit ausgestrecktem Arm und Zeigefinger auf die ausgewählte Person, richten ihren Fokus auf sie und halten ihn fünf Sekunden lang mit Körperspannung – anschließend gehen alle weiter und suchen sich eine neue Person aus.

Varianten:

- ▶ Die Spieler/innen rufen alle synchron mit dem Zeigen: »Ta!«.
- ▶ Alle suchen sich zwei Personen aus – auf den Impuls der Spielleitung zeigen sie auf die erste Person und rufen »Ta!« – anschließend zeigen sie synchron auf die zweite Person und rufen »Te!«.

Variante »Auf Raumpunkte zeigen«:

- ▶ Jede Spielerin sucht sich (statt einer Person) einen Raumpunkt auf Augenhöhe aus – beim Impuls zeigen alle synchron auf ihren Punkt.

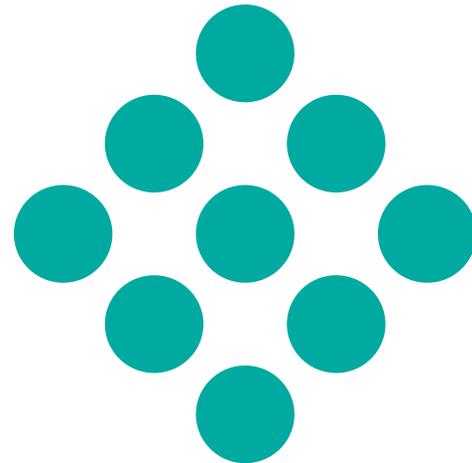
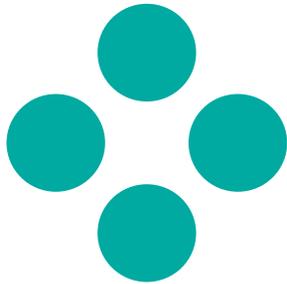
- ▶ Die Spielleitung gibt für alle einen gemeinsamen Raumpunkt vor – beim Impuls zeigen alle synchron auf diesen Punkt.
- ▶ Alle zeigen zuerst auf den Boden und rufen »Ta!«, dann zeigen sie synchron auf den Punkt und rufen »Te!«.

Raumpunkte fokussieren: Alle stehen verteilt im Raum – jede Spielerin fokussiert einen Raumpunkt – sie geht auf einer geraden Linie auf diesen zu – sie bleibt vor ihrem Punkt stehen – sie fokussiert ihn fünf Sekunden lang – dann sucht sie mit ihrem Blick einen neuen Punkt, den sie fokussiert – sie geht auf diesen zu, bleibt stehen, hält den Fokus usw.

Variante »Emotionale Punkte«: Die Spieler/innen fokussieren die Raumpunkte in einer bestimmten Emotion (froh | wütend | traurig | ängstlich | ...).

- ▶ Setzt den individuellen | gemeinsamen Fokus der Spieler/innen auf Raumpunkte | Personen als gestalterisches Mittel ein, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer/innen zu lenken.

Gruppen



Beziehung 1

Raumlauf

Gruppen im Raum: Alle gehen im Raster – die Spieler/innen bilden auf einen Impuls der Spielleitung Gruppen unterschiedlicher Größe. Bei 16 Spieler/innen kann die Spielleitung z.B. folgende Impulse geben: »Bildet Paare« | »4er-Gruppen« | »Zwei 8er-Gruppen« | »12 gegen 4« | »15 zu 1« usw.

Variante »Formation«: Bei der Gruppenbildung werden gleichzeitig Formationen eingenommen. Die Spielleitung gibt Impulse wie: »Alle bilden einen Halbkreis um eine Person« | »Bildet zwei Pulk mit 8 Personen« | »Beide Gruppen als Block« | »Zwei Reihen mit 8 Personen« | »Zwei Diagonalen mit 8 Personen, die sich kreuzen« usw.

Mögliche Formationen: Linie | Diagonale | Kreis | Halbkreis | Dreieck | V-Formation | Quadrat | Block | Pulk.

Atom – Molekül: Alle gehen im Raum in schnellerem Tempo – beim Impuls »Atom« bewegt sich jeder für sich – beim Impuls »Molekül 2 | 3 | 4« finden sich die Spieler/innen schnell in 2er-, 3er-

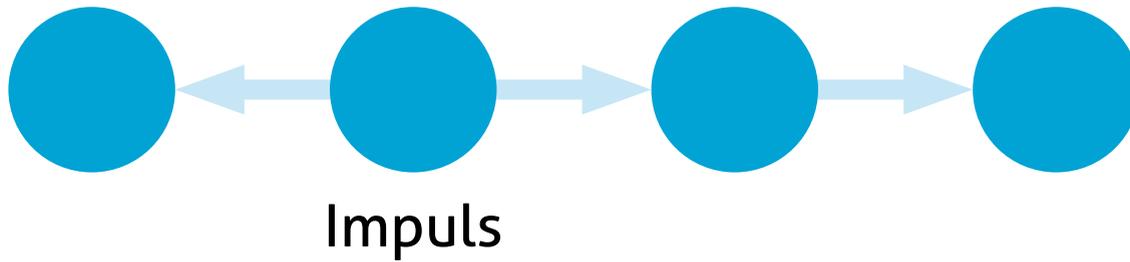
oder 4er-Gruppen zusammen und bewegen sich eng zusammen durch den Raum.

Magnet: Alle gehen im Raster – die Spieler/innen bilden nach eigener Entscheidung runde | eckige, große | kleine Körperformen (▲ Raum 4) – die Spielleitung ruft den Namen einer Spielerin, die als Magnet alle anderen anzieht – alle Spieler/innen sammeln sich als Pulk hinter ihr und kopieren synchron ihre Bewegungen – wenn sie ihre Bewegungen übernommen haben, ruft die Spielleitung: »Der Magnet verliert seine Kraft!« – alle laufen wieder einzeln durch den Raum – die Spielleitung ruft den Namen einer anderen Spielerin usw.

Probiert bei Gruppenszenen aus,

- ▶ wie die Spieler/innen am stimmigsten und wirkungsvollsten Gruppen bilden können.
- ▶ welche Formationen die einzelnen Gruppen einnehmen können.
- ▶ wie sich die Gruppenbildung in der Szene spannungsreich und dynamisch entwickeln kann.

Kopieren



Komposition 1

Gruppe im Kreis

Zur Mitte laufen: Alle stehen in einem weiten Kreis mit Blick in die Mitte und laufen auf der Stelle – eine Spielerin beginnt, in die Mitte zu joggen – mit dieser Bewegung gibt sie allen den Impuls, mit ihr gemeinsam in die Mitte zu laufen – in dem kleineren Kreis laufen alle auf der Stelle weiter – eine andere Spielerin beginnt, rückwärts zu joggen – mit diesem Impuls laufen alle Spieler/innen rückwärts nach außen in den weiten Kreis zurück – diese Abfolge wird mehrfach wiederholt.

Hohe Sprünge: Alle stehen im Kreis – auf einen Impuls der Spielleitung (z.B. Klatschen oder »Go!«) springt die Gruppe synchron aus dem Stand so hoch wie möglich – alle kommen gleichzeitig wieder auf dem Boden auf.

Nach mehreren Wiederholungen geht der Impuls nicht mehr von der Spielleitung aus. Wenn eine Spielerin springt, springen alle gemeinsam mit ihr hoch. Für die Zuschauer/innen soll nicht erkennbar sein, von wem der Impuls ausgeht.

Im Kreis laufen: Alle gehen | joggen im Kreis – wenn die Spielleitung einen Impuls (z.B. Klatschen oder »Go!«) gibt, wenden alle (über das Innere des Kreises) und joggen in die umgekehrte Richtung – nach mehreren Wiederholungen geht der Impuls nicht mehr von der Spielleitung aus: Jeder Spieler kann durch »Go!« den Impuls zu wenden geben – anschließend erfolgt der Impuls ohne Ansage, bloß aus der Bewegung des Wendens heraus. Der Impuls soll synchron kopiert werden.

Varianten:

- ▶ Auf den Impuls springen alle hoch | gehen in die Hocke.
- ▶ Es wird eine feste Abfolge vereinbart: 3x wenden, 3x springen, 3x in die Hocke gehen.

Entwickelt Chorszenen mit chorischen Impulsen:

- ▶ Eine Spielerin im Chor gibt einen Impuls (Bewegung | Geste | Körperform | Handlung), der synchron vom ganzen Chor kopiert wird.
- ▶ Aus einer Abfolge von Impulsen entsteht eine chorische Sequenz.