

**Gaby Reetz**

# **Theaterarbeit: Übungen, Spiele und Projektideen**

**Praxiserprobte Materialien für das Fach  
Darstellendes Spiel am Gymnasium**

**5.–10. Klasse**

VORSCHAU

**0. Allgemeine Grundlagen** ..... 4

**I. Theater(mittel) verstehen** ..... 5

Warm-ups und lebendige Spiele ..... 5

Cool-downs ..... 9

Gruppenfindung ..... 10

Kennenlernen ..... 10

Vertrauen schaffen ..... 11

Arbeit mit dem Körper (Ausdruck, Gestik, Mimik, Präsenz) ..... 13

Erste Improvisationen und kurze Szenen ..... 17

Elemente des Improtheaters ..... 19

Figuren und Rollen: Arbeit mit dem Status ..... 23

Vom Requisit zur Rolle und zur Szene ..... 24

Vom Kostüm zur Rolle und zur Szene ..... 25

Von der (Schmink-)Maske zur Rolle und zur Szene ..... 26

Von der (Zeitungs-)Nachricht zur Szene ..... 28

Stimme und Sprache ..... 29

Bühne, Orte, Räume – Vom Raum zur Szene ..... 30

Musik und Geräusche – Von der Musik zur Szene ..... 33

Chorisches Spiel ..... 34

Erzähltheater ..... 37

Biografisches Theater ..... 38

Elemente der Handlungs- und Produktionsorientierung ..... 39

**II. Theater gestalten: Projektverfahren** ..... 42

Projektidee I – Textgrundlage: Michael Endes „Momo“ ..... 43

Projektidee II – Textgrundlage: Georg Büchners „Woyzeck“ ..... 48

Projektidee III – Collage zum Thema Nacht („Nachtschattengewächse“) ..... 60

**III. Grundlagen schaffen: Wichtige Begriffe** ..... 64

**IV. Literaturverzeichnis** ..... 68



Das Fach „Darstellendes Spiel“ orientiert sich an den Erscheinungsformen der darstellenden Künste. Theatrales Arbeiten eröffnet vielfältige ästhetische Gestaltungs- und Handlungsfelder, in denen Aspekte wie Körper, Sprache, Requisit, Kostüm, Raum, Bild, Zeit, Licht, Klang und mediale Komponenten im szenischen Handeln zu einer Gesamtwirkung gelangen.

Kunst, Literatur, Medien, Musik, Technik, Handwerk, Öffentlichkeitsarbeit, Pädagogik, Teamgeist, Vertrauen – das sind nur einige Stichpunkte, die Theaterarbeit in der Schule verdeutlichen. Wir lesen, sprechen, singen, improvisieren, bearbeiten, lernen Texte, hämmern, zimmern, malen, stellen Filme her, machen Fotos, Plakate und Programmhefte, schreiben Texte, entwickeln Ideen, stellen uns der Kritik und begeben uns dabei auf einen Weg, auf dem wir als Gruppe im Inszenierungs- und Gestaltungsprozess immer mehr zusammenwachsen. Wir haben große und kleinere Talente, jeder hat seine Funktion, jeder wird auf diesem Weg mitgenommen. Wir proben und trainieren, bis das, was wir aufführen wollen, unseren Ansprüchen genügt und möglichst professionell ist. Oder wir haben den Mut zum Nicht-Perfekten, auch das ist eine Möglichkeit!

Was wir dazu brauchen, ist ganz einfach:

- Spaß am Theaterspielen
- Kreativität und Ideen
- Mut, sich zu präsentieren und sich nicht albern zu finden, sondern sich in der Rolle ernst zu nehmen
- Bereitschaft, mit anderen zusammenzuarbeiten
- Selbstbewusstsein, Vorschläge zu machen, aber auch Vorschläge anzunehmen
- Interesse für neue Formen, um etwas auszuprobieren
- Lust an Texten; Lust zum Schreiben und Deuten und Darübersprechen; Lust daran, etwas gemeinsam zu inszenieren, also „in Szene zu setzen“ und zu gestalten
- Interesse an Technik, Handwerk und am Umgang mit Medien
- die Konzentration und das Vermögen, ein Projekt durchzuhalten und bis zum Ende zu begleiten

Die Verbindung zwischen Theorie einerseits und Handlungs- und Produktionsorientierung andererseits fördert ganzheitliches Denken und Arbeiten. Schulische Theaterarbeit besitzt außerdem eine pädagogisch-ästhetische Dimension, die sie vom professionellen Theater unterscheidet. Der Fokus liegt auf dem Umgang mit theatralen Formen und der Reflexion ihrer Wirkung. Dabei werden „Schlüsselqualifikationen“ wie die Schulung von Kreativität und innovativem Denken, Verantwortungsbewusstsein oder Ausdauer trainiert und soziale Kompetenzen wie Teamgeist, Kommunikationsfähigkeit oder die Entwicklung von Kritik- und Urteilsfähigkeit entwickelt. Auch technische Kenntnisse sind wichtig. Vermarktungsstrategien (Programm, Plakat, Internetauftritt, Zeitungsartikel ...) sind ebenfalls von Bedeutung, wenn es tatsächlich zu einer Präsentation kommt. Nicht zuletzt werden Einblicke in die Berufswelt durch Theater- und Backstagebesuche, durch Theaterführungen und Gespräche mit Schauspielern und anderen Berufsgruppen, die an Bühnen arbeiten, ermöglicht.

Dieses Buch richtet sich an Lehrer<sup>1</sup>, die bei der Theaterarbeit mit Schülern auf der Suche nach Übungen, theaterspezifischen Gestaltungstechniken und passenden theaterästhetischen Mitteln sind. Dabei werden auch Ideen für die altersgerechte Entwicklung von Szenen, Collagen oder Projekten skizziert. Mithilfe dieses Buches werden insbesondere die Bereiche „Theater(mittel) verstehen“ (Sachkompetenz) und „Theater gestalten“ (Gestaltungskompetenz) geschult.<sup>2</sup>

An dieser Stelle möchte ich auch noch ein Dankeschön an Iris Hörtzsch aussprechen für die vielen guten Ideen, die in dieses Buch mit eingeflossen sind.

<sup>1</sup> Im Folgenden wird der Einfachheit halber die Männlichkeitsform benutzt. Dabei ist selbstverständlich, dass man beispielsweise mit „Lehrern“ auch die Lehrerinnen meint.

<sup>2</sup> Vgl. hierzu auch den „Rahmenplan Darstellendes Spiel“ für die Oberstufe in Hamburg. Hrsg. vom Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung, Hamburg 2009, S. 11.

## Übungen und Spiele

Die folgenden Übungen und Spiele beziehen sich zunächst auf „**Warm-ups**“, die in jeder Phase der Theaterarbeit immer wieder eingesetzt werden können, um ins Spiel zu kommen. Es folgen die sogenannten „**Cool-downs**“, mit deren Hilfe man am Ende eines Prozesses zur Ruhe kommt. Die Übungen zur **Gruppenfindung**, zum **Kennenlernen** oder zur **Entwicklung von Vertrauen** können überall eingesetzt werden und tragen dazu bei, ein Ensemble zu werden. Im Weiteren orientieren sich die Übungen an für die Theaterarbeit wesentlichen **Handlungs- und Gestaltungsfeldern**. Tipps und Kommentare ergänzen stellenweise die Einsatzmöglichkeit. Im Glossar (III: Grundlagen schaffen: Wichtige Begriffe) finden sich zudem kurze und einfache theoretische **Grundlagentexte** zu den wichtigsten Begrifflichkeiten. Bei allen Übungen spielen „**theaterästhetische Mittel**“ eine große Rolle. Schon während des Umgangs mit ihnen in den einzelnen Übungen, aber auch auf einer meta-kognitiven Ebene sollte ein Bewusstsein darüber geschaffen werden, dass man diese Kunstformen gestaltend im Bereich des Theaters einsetzt. Dadurch sollen auch die Spieler in die Lage versetzt werden, bei gemeinsamen Inszenierungsprozessen entsprechende eigene theaterästhetische Vorschläge zu machen oder im Reflexionsprozess solche Mittel und ihren Einsatz funktional zu durchschauen.

### Warm-ups und lebendige Spiele

1. **„Hallo, ich bin ...“**: Alle gehen still durch den Raum, nehmen dabei verschiedene Richtungen ein (nicht im Kreis gehen!), nehmen den Raum wahr, konzentrieren sich zuerst auf sich selbst, nehmen dann die anderen wahr, schauen einem Gegenüber in die Augen, nehmen seine Augenfarbe wahr, reichen ihm die Hand und sagen: „Hallo, ich bin ...“
2. **Zielgerichtetes Gehen**: Alle gehen still durch den Raum, fixieren während des Gehens zielgerichtet eine Säule/Fensterbank/Schrantür und gehen darauf zu, laufen in rechten Winkeln, variieren das Tempo und die Gänge.
3. **Sich mit Emotionen bewegen**: Alle gehen still durch den Raum, nehmen verschiedene Richtungen ein und bewegen sich dabei nach Angaben der Spielleitung mit diversen Stimmungen und Emotionen (verliebt, aggressiv, schüchtern ...). Auch Klischees dürfen hier bedient werden. Oder: Man versucht bewusst, Klischees zu vermeiden.
4. **Hindernislauf**: Alle gehen still durch den Raum, nehmen verschiedene Richtungen ein, durchlaufen dabei nach Angaben der Spielleitung imaginäre Hindernisse (z. B. durch kniehohes Wasser waten, sich über eine vereiste Fläche tasten, über heißen Wüstensand gehen, mit High Heels über Kopfsteinpflaster stöckeln ...).
5. **Hindernisgeschichte**: Alle gehen still durch den Raum. Dazu kann die Spielleitung (oder ein Spieler) eine Geschichte erzählen, in der verschiedene „Hindernisse“ eine Rolle spielen. Diese Hindernisse müssen während des Gehens durchlaufen werden.
6. **„Herr Fischer, Herr Fischer ...“**: Ein Spieler steht vorn, alle anderen etwa 15 Meter dahinter. Die Gruppe ruft: „Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der einzelne Spieler antwortet mit einer beliebigen Zahl (z. B. „Zwei Meter!“). Die Gruppe: „Und wie kommen wir hinüber?“ Der einzelne Spieler gibt vor: „Indem ihr auf einem Bein hüpf.“ (mit zwei geschlossenen Füßen hüpf, hinkt, die Beine beim Laufen kreuzt, kriecht, die Knie beim Gehen nach oben zieht ...)
7. **Metaphern darstellen**: Alle gehen still durch den Raum, nehmen verschiedene Richtungen ein. Immer auf Kommando kommen zwei Spieler paarweise zusammen, um Metaphern, die die Spielleitung nennt, konkret umzusetzen, zum Beispiel: jemanden an der Nase herumführen, jemanden auf den Arm nehmen, jemanden nicht riechen können, aus der Haut fahren, sich die Haare raufen, die Wände hochgehen, ein Brett vorm Kopf haben, in die Luft gehen, jemanden aufs Glatteis führen, etwas zum Kotzen finden, sich für jemanden ein Bein ausreißen ...

## 1. Theater(mittel) verstehen

8. **Stopp:** Alle gehen still durch den Raum. Auf „Stopp“ nimmt jeder eine Pose ein und friert ein. Diesen Prozess kann man mehrmals wiederholen.



### Grundlagen schaffen:

An dieser Stelle sollte kurz erläutert werden, was man unter einer „**Pose**“ versteht.<sup>3</sup>

9. **„Ochs am Berg“:** Ein Spieler steht vorn, alle anderen etwa 15 Meter dahinter. Der vorn stehende Spieler dreht sich mit dem Rücken zu den anderen und sagt langsam oder schnell: „Ochs am Berg.“ Währenddessen bewegen sich die anderen auf ihn zu. Sobald der Spieler sich umdreht, müssen alle stillstehen, keiner darf mehr in Bewegung angetroffen werden. Wird doch jemand gesehen, hat er verloren und muss nach vorn zu dem einzelnen Spieler. Gewinner ist, wer zuletzt ankommt.
10. **Du:** Alle gehen still durch den Raum, beobachten jemanden heimlich. Beim Zeichen der Spielleitung zeigen alle mit ausgestrecktem Arm auf die zuvor beobachtete Person und sprechen sie mit lautem, klarem „Du!“ an.



Diese Übung eignet sich auch, um das **chorische Sprechen** zu üben.

11. **„Ich – so wie du – so wie er – so wie es!“:** Alle gehen still durch den Raum. Beim Zeichen der Spielleitung zeigen alle mit hoher Präsenz auf sich und dann auf mehrere Personen, während sie laut (oder leise) sagen: „Ich – so wie du – so wie er – so wie es!“



### Grundlagen schaffen:

An dieser Stelle kann man den Schülern erklären, was man unter „**Präsenz**“ versteht.

12. **Raumübung:** Alle gehen durch den Raum, wobei sie den Raum gleichmäßig ausfüllen, zwischen Extremen des Rennens und Zeitlupe (Slow Motion) wechseln. Dabei nehmen sie deutliche Richtungswechsel vor. Durch Klatschen wird die Gruppe gestoppt und geht ins Freeze. Der Spielleiter fordert die Spieler nun auf, ausgehend von der momentanen Position im Raum einen Bezug zu den anderen Spielern herzustellen, eventuell mit kleinen Veränderungen der Position. Dabei kann man auch ins Gespräch kommen.



### Grundlagen schaffen:

An dieser Stelle sollte man erklären, was man unter „**Slow Motion**“ und unter „**Freeze**“ versteht.

13. **Tempo 1-5:** Alle gehen in Tempo 1-5 durch den Raum (1 = Slow Motion / 3 = normales Gehen / 5 = ganz schnell)
- Gehen auf Kommando der Spielleitung
  - Gehen im eigenen Rhythmus, der sich ohne Anleitung von alleine ergibt (Gruppengefühl)

<sup>3</sup> Alle grundlegenden Theaterbegriffe werden in „III: Grundlagen schaffen: Wichtige Begriffe“ definiert.

## ! TIPP

Bei dieser Übung kann man schon einmal gemeinsam darauf achten, in welchen Situationen/Szenen die verschiedenen Tempos eingesetzt werden, wann man also auf sie zurückgreifen könnte. Beim Laufen in Tempo 4 bis 5 stellt sich beispielsweise die Assoziation „Hektik auf dem (U-)Bahnhof“ ein. Hinzukommen könnte die Imagination „Alle Spieler tragen Aktentaschen“. Denkbar wäre auch eine Szene zu dem Thema „Hektik in der Stadt“. Das Ganze kann natürlich mit Slow-Motion-Elementen durchsetzt beziehungsweise ergänzt werden.

14. **Tempobrüche:** Einzelne Teilnehmer erhalten den Auftrag, eine alltägliche Situation in unterschiedlichen Tempi zu gestalten (eine Jacke anziehen, beim Frühstück die Zeitung lesen, Zähne putzen ...). Anschließend wird die Wirkung in der Gruppe besprochen.
15. **Klatscher weiterreichen:** Alle stehen im Kreis. Ein Klatscher wird nach rechts weitergegeben (2–3 Runden, immer schneller werdend). Danach wird der Klatscher nach rechts mit dem Wort „Zipp“, nach links mit dem Wort „Zapp“ und zu einem gegenüberstehenden Spieler mit dem Wort „Boing“ weitergereicht. So kann das Spiel nach Belieben gestoppt und in der Richtung verändert werden.
16. **Stehkreis:** Alle stehen im Kreis. Ein Spieler wirft einen imaginären schweren Medizinball zu einer anderen Person im Kreis. Diese wiederum wirft ihn einem anderen Teilnehmer zu, der ihn ebenfalls weiterwirft ...
17. **Nehmen, ducken, geben:** Alle stehen im Kreis. Spieler A klatscht Spieler C über dem Kopf von Spieler B in die Hände, während sich Spieler B duckt. Dann steht Spieler B auf und klatscht Spieler D in die Hände, während Spieler C sich duckt ... Die erste Runde dient der Übung, danach geht es um Konzentration und Geschwindigkeit. Es wird geschätzt, wie lange die Gruppe für eine Runde brauchen wird, einer steht in der Mitte und misst die Zeit. Der erste Versuch kann bestimmt getoppt werden!
18. **Klatschspiel „1-2-3-4-5-6-7-8-9-10“:** Alle stehen in einem großen Kreis. Während in der Gruppe von 10 bis 1 rückwärts- und dann von 1 bis 10 wieder aufwärtsgezählt wird und jeweils ein kurzes „Ha!“ ans Ende der Zahlenreihe angehängt wird, steht man auf der Stelle und springt im Wechsel immer von einem Fuß auf den anderen. Man zählt folgendermaßen: „1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 – Ha! ... 1-2-3-4-5-6-7-8-9 – Ha! ...“ Anschließend zählt man aufwärts: „1 – Ha! ... 1-2 – Ha! ...“ (Eine Menge Konzentration ist notwendig, wenn die Gruppe bei „1-2 – Ha!“, dann bei „1 – Ha!“ und dann wieder bei „1-2 – Ha!“ angekommen ist.)
19. **Klatschspiel „1-2-3-4-5-6-7-8-9-10“, Variation:** Das Ganze ist auch möglich, indem man sich langsam auf die Kreismitte zubewegt und beim Aufwärtszählen wieder zurückgeht. Dabei kann man auch die Lautstärke variieren.
20. **Mörderspiel:** Alle sitzen im Kreis. Ein Spieler verlässt den Raum; die Gruppe vereinbart währenddessen, wer der „Mörder“ ist. Danach kann der Spieler wieder hereinkommen. Der Mörder blinzelt andere Mitspieler an (oder steckt kurz die Zunge heraus), sodass diese „tot“ umfallen. Der Spieler versucht zu erraten, wer der Mörder ist. Er hat drei Chancen. Rät er richtig, gibt es einen Wechsel: Der Mörder verlässt den Raum und muss in der Folgerunde raten.
21. **Evolutionsspiel:** Alle stehen im Raum. Die Amöben schwimmen und sagen: „Amöbe, Amöbe.“ Die Kraken fuchteln mit den Armen in der Luft und sagen: „Krak, krak.“ Der Hase hält die angewinkelten Pfötchen vor den Körper und sagt: „Hase, Hase, Hase.“ Der Gorilla klopfte sich mit den Fäusten auf die Brust und sagt: „Gorilla, Gorilla, Gorilla.“ Als Letztes folgt der Mensch. Alle laufen durcheinander im Raum umher, zunächst als Amöben. Man sucht jeweils einen Partner auf derselben Entwicklungsstufe und spielt mit ihm „Ching, Chang, Chong“ (Scheren, Papier, Stein). Gewinnt man, wird man zum nächsthöher entwickelten Wesen. Verliert man, wird man zum nächstniedrigeren Wesen. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt. Wer Mensch geworden ist, guckt zu.

versuchen, mit geschlossenen Augen hindurchzugelangen. Am anderen Ende steht der hilfreiche Wolf und macht Geräusche, damit sie wissen, in welche Richtung sie laufen sollen.

60. **Ablegen:** Alle gehen still durch den Raum. Eine zuvor festgelegte Person darf sich (langsam!) fallen lassen. Dazu ruft sie einen Mitspieler ihres Vertrauens auf, der sich für sie und besonders für den Schutz ihres Kopfes verantwortlich fühlt. Weitere Spieler kommen automatisch dazu und kümmern sich um Körper, Arme, Beine, Füße. Alles wird abgestützt und geschützt. Der Fallende darf so lange liegen bleiben, wie er es möchte. Nun darf der ehemals Verantwortliche eine Person des Vertrauens aufrufen, die wieder die Hauptverantwortliche ist. Dies geht so lange, bis alle Spieler einmal „abgelegt“ wurden.
61. **Autowaschstraße:** Zwei Reihen stehen sich gegenüber. Die letzte Person geht zwischen den beiden Reihen hindurch und wird von jedem Mitspieler wie ein Auto in der Waschstraße „gewaschen“ beziehungsweise berührt. Jeweils die letzte Person rückt nach. Hat man die Reihen passiert, stellt man sich vorn an.
62. **Sich vom Tisch fallen lassen:** Ein mutiger Spieler steht auf einem Tisch. Vor ihm stehen zwei Reihen der Mitspieler, die die Arme so kreuzen, dass sie gemeinsam genügend Kraft haben, um den (steifen) Körper des Fallenden aufzufangen. Dies kann mit oder ohne geschlossene Augen des Fallenden erfolgen. Eine Steigerung liegt darin, dass die Mitspieler, die in den beiden Reihen stehen, die Arme erst dann ausstrecken, wenn die Person auf dem Tisch sich fallen lässt. Dazu ist ein klares Kommando der Spielleitung notwendig.

*Kommentar:*

Übung 62 sollte auf absoluter Freiwilligkeit beruhen und nur von erfahrenen Spielleitungen durchgeführt werden!

### *Arbeit mit dem Körper (Ausdruck, Gestik, Mimik, Präsenz)*

63. **Sich in die Augen schauen:** Alle bilden Paare, die sich im Abstand von etwa einem Meter gegenüberstehen und sich in die Augen schauen. Dies soll so lange erfolgen, bis man nicht mehr lachen muss. Dazu können Gestik, Mimik und Körperbewegungen kommen, bei denen aber unbedingt der Augenkontakt gehalten wird. Anschließend wechseln alle den Partner.
64. **Blick ins Publikum:** Alle gehen still durch den Raum; auf das Zeichen der Spielleitung schauen alle plötzlich ins Publikum und frieren ein. Jeder erstarrt dort, wo er steht: seitlich, von vorn, mit Rücken zum Publikum ... das Gesicht wird den Zuschauern zugewandt.
65. **Blick ins Publikum, Variation:** Beim Blick ins Publikum entwickeln die Spieler bewusst einen peripheren Blick oder fixieren den Blick oberhalb des Publikums.



*Grundlagen schaffen:*

An dieser Stelle kann man erklären, welche Möglichkeiten man als Gruppe oder als Figur mit dem **Blick** hat, was man beispielsweise unter einem „**peripheren Blick**“ versteht oder welche Möglichkeiten sich ergeben, wenn man plötzlich ins Publikum schaut.

66. **Pulk:** Alle gehen still durch den Raum. Auf das Zeichen der Spielleitung hin schaffen alle einen Pulk mit „Haltungen“; dabei sollen sie den (peripheren) Blick einsetzen. Eventuell lohnt es sich, ein Gruppenfoto zu schießen. Dabei sollte man die Wirkung (besonders auch der Augen) prüfen! Mögliche Haltungen: Angst, Panik, Trauer, Verliebtsein ...

67. **Pulk, Variation:** Neben dem In-Szene-Setzen von Haltungen können bei der Übung mit dem Pulk weitere theaterästhetische Mittel wie „Fallen“, „Sinken“, „Synchronität“ beziehungsweise „Asynchronität“ geübt werden.



### Grundlagen schaffen:

An dieser Stelle sollte man erklären, was man unter einem **Pulk** versteht. Dabei kann man noch einmal die **Präsenz** trainieren. Der Pulk kann in aufrechter Körperhaltung und mit klarem, wachem Blick oder mit gesenkten Köpfen und zusammengebrochener Haltung umgesetzt werden. Hier kann man die Wirkung vergleichen und verdeutlichen, wie wichtig gerade die Augen sind. Mithilfe eines kurzen Grundsatztextes können theaterästhetische Mittel wie „**Fallen**“ (allein oder im Pulk relativ schnell auf den Fußboden fallen), „**Sinken**“ (ähnlich, aber in Slow Motion), „**Synchronität**“ (Bewegungen der Figuren erfolgen gleichzeitig und im selben Rhythmus) und „**Asynchronität**“ (sog. Dominoeffekt) erklärt werden. Auch das **Gruppenfoto** (symbolisch oder tatsächlich) ist dabei interessant.

### ! TIPP

- Während man die Pulk-Übungen durchführt, kann man gemeinsam darauf achten, in welchen Situationen/Szenen sie eingesetzt werden, wann man also auf sie zurückgreifen könnte. Mögliche Assoziationen wären beispielsweise:
  - Eine Schiffsmannschaft, die sich langsam wiegend nach rechts und links bewegt, steht an der Reling und erkennt den heraufziehenden Sturm.
  - Eine Gruppe grotesker Ärzte (alle haben Plastikhauben auf) erscheint einer Person im Traum und erklärt ihr das Krankheitsbild.

Pulk-Übungen können nonverbal, aber auch mit Stimmen, Geräuschen oder Text erfolgen. Gut ist, mit diesem Mittel zu experimentieren und sowohl bedrohliche als auch fröhliche Stimmungen auszuprobieren.

68. **Beweglicher Pulk:** Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt; die einen bilden einen Pulk, die anderen schauen zu. Der Pulk steht zunächst in einem großen Abstand von den Zuschauern entfernt und kommt dann in einer der Stimmungen/Haltungen aus Übung 66 auf die Zuschauer zu (bedrohlich, fröhlich ...). Dabei verstärken beziehungsweise variieren die Spieler sowohl die Stimmung als auch die Lautstärke. Die Zuschauer prüfen die Wirkung und geben Rückmeldung. Anschließend wird gewechselt. Die Entwicklung der Haltungen kann stellenweise eingefroren und wiederum in einem „Gruppenfoto“ festgehalten werden.
69. **Zauberkreis:** Alle stehen im Kreis. Zwei Gegenüberstehende überlegen sich jeweils eine interessante Haltung oder Bewegung und gehen aufeinander zu. In der Mitte des Kreises gehen sie in der Haltung oder Bewegung des anderen weiter bis zu dessen Platz. Es folgen die nächsten beiden.
70. **Zauberkreis, Variation:** Gleiches Vorgehen wie in Übung 69, aber in dieser Variante machen beide Spieler ein Geräusch.
71. **Spiegelälffchen:** Zwei Spieler stehen sich genau gegenüber. Einer „führt“, indem er Bewegungen vormacht, die der andere spiegelverkehrt, also auf derselben Ebene, nachmacht. Wenn also A eine Kreisbewegung mit der linken Hand vorgibt, macht B diese mit der rechten Hand nach – so, als schaue B in einen Spiegel.
72. **Statuenbau:** Es werden Dreiergruppen gebildet. A stellt eine Statue dar. B stellt sich dazu und passt sich dem Bild an. C wird gleichermaßen Teil der Statue. A löst sich, gliedert sich neu ins Bild ein, ebenso B, dann folgt C ...

73. **Vernissage:** Es bilden sich Zweiergruppen. Dann bearbeitet ein „italienischer Künstler“ einen „Tonklumpen“: A biegt B zurecht, baut also eine Statue, und lässt B ins Freeze gehen. Am Schluss sagt A zu B, welchen Satz er sagen und welche Bewegung er ausführen soll. Danach können nicht beteiligte Spieler herumgehen und an den Kunstwerken einen Knopf drücken. Diese sagen dann in ihrer Freeze-Haltung den verabredeten Satz und führen die Bewegung aus.



**Grundlagen schaffen:**

An dieser Stelle sollte kurz erläutert werden, worum es sich bei einer **Statue** handelt.

74. **Die sieben Todsünden:** Es werden (mindestens) sieben Zweiergruppen gebildet. Partner A entscheidet sich für eine der sieben Todsünden und baut Partner B zu einer entsprechenden allegorischen Figur. Auf Knopfdruck oder Ansage wird die Figur lebendig, macht Geräusche und Bewegungen und nimmt Kontakt zu den anderen sechs Figuren auf, sodass ein Tableau der Todsünden entsteht. Die sieben Todsünden sind: Geiz, Neid, Zorn, Stolz, Wollust, Völlerei, Faulheit.
75. **Maschine:** Acht Spieler stellen sich in einer Reihe auf. Die Spieler entwickeln ineinandergreifende Bewegungsabläufe mit Tönen, die man mit Maschinen oder Fließbandarbeit assoziiert. Sie lassen sie immer wieder miteinander „verzahnt“ hintereinander ablaufen. Einer kann sie „per Knopfdruck“ schneller/langsamer stellen. Die anderen schauen zu.

**! TIPP**

Bei Übung 75 kann man gemeinsam darauf achten, in welchen Situationen/Szenen sie eingesetzt werden, wann man also auf sie zurückgreifen könnte. Mögliche Assoziationen wären beispielsweise kapitalistische Ausbeutungssysteme oder die Gleichförmigkeit des Alltags. Das Experimentieren mit Masken oder Kostümen kann den Ausdruck unterstützen.

76. **Auftrittsübung:** Alle sind Zuschauer. Jeweils ein Spieler geht einen vorgeschriebenen Weg nach hinten (Bühne oder Raum). Dort dreht er sich zum Publikum, wartet fünf Sekunden, kommt nach vorn und bleibt stehen. Er hat seinen Auftritt, sagt oder tut etwas, wartet wieder fünf Sekunden und geht klar zu einer Seite ab.
77. **Auftrittsübung, Variation 1:** In dieser Variante muss der Spieler an der Bühnenrampe einfach nur DA SEIN und selbst einschätzen, wie lang eine Minute ist. So lange muss er dort verweilen. Dann geht er klar zu einer Seite ab. Die anderen messen, wie lange die vermeintliche Minute tatsächlich war.
78. **Auftrittsübung, Variation 2:** In dieser Variante rennt die Person an die Bühnenrampe, brüllt das Publikum mit voller Lautstärke an und findet einen passenden Abgang. Dazu kann man sich einen Satz zurechtlegen.



**Grundlagen schaffen:**

Im Kontext der „Auftrittsübungen“ sollte die Bedeutung eines **Auftritts** und die damit verbundene klare Definition des **Szenenanfangs** und des **Szenenendes** besprochen werden. Wichtig ist es, zu trainieren, immer so lange in einer Rolle zu bleiben, bis man nicht mehr zu sehen ist!

79. **Mimik/Gestik:** Alle stehen mit dem Blick nach außen im Kreis. Einer erzählt eine Geschichte. Beim Klatschen drehen sich alle mit einer zur Geschichte passenden Mimik/Geste in den Innenkreis.
80. **„Gestik – Mimik – fertig – los!“:** Sechs bis acht Personen gehen auf die Bühne, alle anderen sind Zuschauer (später wird gewechselt). Die Personen auf der Bühne stehen zunächst mit dem Rücken zum Publikum. Die Spielleitung oder jeweils einer der Zuschauer gibt eine Emotion vor und sagt „Gestik – Mimik – fertig – los!“

**! TIPP**

Es muss allen bewusst sein, dass das Schultheater meist nicht über eine professionelle Schminkausstattung verfügt, sondern sich dieser nur annähert. Deshalb kann es spannend sein, die Maskenbilderei im professionellen Theater zu besuchen, um zu beobachten, mit welchen handwerklichen Mitteln dort gearbeitet wird. Außerdem gibt es zum Thema Theaterschminke sehr brauchbare Literatur, die man anschaffen sollte, da sie diverse Ideen und Anleitungen bietet.

156. **Schminkmaske und Dialog:** Ausgehend von bestimmten Schminkmasken gehen jeweils zwei (oder mehr) Teilnehmer aus größerer Distanz aufeinander zu und treten in einen Dialog.
157. **Schminkmaske und Szene:** Ausgehend von bestimmten Schminkmasken finden sich die Spieler in Gruppen zusammen und improvisieren und präsentieren Szenen.

*Kommentar:*

Ähnliche Übungen können mit gekauften oder selbst gebauten Masken erfolgen. Dabei muss mit der Wirkung experimentiert werden. Hier können verbale und nonverbale Szenen oder sogar choreografische Elemente entwickelt werden. Interessant sind Übungen, bei denen alle synchron agieren, vgl. z. B. die Übung „Maschine“ (Übung 75) oder Beispiele zum „chorischen Spiel“ (Übung 202–207). Damit kann der Eindruck von Gleichförmigkeit oder Anonymität symbolisch vermittelt und verstärkt werden, es können aber auch „Charaktere“ aufeinanderstoßen, die (verbal oder nonverbal) miteinander kommunizieren. Insgesamt wird über die Maskenarbeit die eigene Identität versteckt – dies bietet manchmal auch die Chance, mutiger aufzutreten. Die Konzentration auf die Arbeit mit dem Körper fördert Kreativität, Fantasie und eröffnet neue Dimensionen der Ausdrucksfähigkeit.



*Grundlagen schaffen:*

Mithilfe eines kurzen Grundsatztextes soll verdeutlicht werden, welche Funktion (**Schmink-) Masken** haben können.

**! TIPP**

Wenn man weiß, welche Masken man in welcher Weise einsetzen will, kann man eventuell fächerübergreifend mit dem Fach Kunst zusammenarbeiten und die Masken bauen lassen oder gemeinsam anfertigen. Wichtig ist es, zuvor Erfahrungen mit Masken gemacht und damit experimentiert zu haben. So ist es zum Beispiel wichtig, dass man mit Masken den Mund (und die Nase) nicht unbedingt verdeckt, wenn es nicht auf Kosten der Sprache/Stimme/Lautstärke gehen soll. Im nonverbalen Spiel kann allerdings eine Großmaske gerade durch die Betonung bestimmter (grotesker) Charakterzüge sehr zum Ausdrucksspiel beitragen. Im Fachhandel oder über das Internet kann man auch fertige (Halb-)Masken kaufen. Es lohnt sich, einen entsprechenden Fundus anzuschaffen.

158. **Dialog mit Masken:** Alle gehen still mit ihren Masken durch den Raum. Auf Kommando gehen jeweils zwei Spieler aufeinander zu und versuchen, mithilfe von Körperarbeit und Maske in einen (nonverbalen) Dialog zu kommen. Die anderen beobachten. Nach erneutem Kommando erfolgt ein Wechsel. Umsetzungsideen: Angst, Ausgrenzung, Liebe, Annäherung, Hilfe, Rettung, Horror, Kampf, Naturbetrachtung, Gewalt, Tanz, Sehnsucht, Schusswechsel, Heimlichkeiten ...

## 1. Theater(mittel) verstehen

---

159. **Szene mit Masken:** Auch bei dieser Übungsform können durch mehrere Teilnehmer längere Szenen entwickelt werden.
160. **Freeze mit Masken:** Alle sitzen im Kreis. Zwei Spieler gehen in die Kreismitte und geben einen ernst gemeinten, einen Nonsensdialog oder einen nonverbalen Dialog vor und spielen dazu. Fühlt sich jemand im Publikum durch eine Haltung einer der spielenden Personen animiert, ruft er: „Freeze!“ Beide Rollen frieren ein und die zuschauende Person nimmt die (eingefrorene) Haltung einer der Figuren ein. Sie gibt einen neuen Dialog oder eine neue Szene vor, die andere Person lässt sich positiv darauf ein – bis wieder jemand „Freeze!“ ruft und ein erneuter Szenen- und Dialogwechsel erfolgt (siehe Übungen 130–131).
161. **Freeze mit Masken, Variation:** Bei dieser Variante haben die Spieler keine festen Masken auf, sondern können sich der Masken bedienen, die am Spielrand liegen, um damit in eine neue Szene zu gehen.
162. **Erzähler:** Beim Spiel mit Großmasken erzählt ein Erzähler eine Geschichte, die von den Maskenspielern umgesetzt wird. Hier kann auch ein halbhoher, schwarzer Stoff verwendet werden, hinter dem nur die Köpfe sichtbar werden (vgl. Übung 81).
163. **Erzähler, Variation:** Jeder Maskenspieler hat einen eigenen Erzähler, der die Geschichte der Maske wie ein Über-Ich begleitet und erzählt.

### ! TIPP

- Nach den Übungen mit den **Masken** können **Requisiten, Kostüme** oder **Musik** wie in den entsprechenden Themenabschnitten beschrieben einbezogen werden.

### *Kommentar:*

Reizvoll kann es sein, im Sinne der „Bühne am anderen Ort“ mit den Masken in die Fußgängerzone (in ein Café, in einen Supermarkt ...) zu gehen und die Reaktion der Passanten zu beobachten oder zu fotografieren/filmen. Beispielsweise können alle einer einzelnen Maskenfigur folgen (lange Reihe) oder ein im Café sitzendes Maskenpaar beobachten, indem ein Pulk gebildet wird.

## Von der (Zeitung-)Nachricht zur Szene

164. **Zeitungsleser:** Alle gehen still durch den Raum und durchlaufen verschiedene Tempi zwischen 1 und 5. Dabei lesen alle Zeitung. Die mögliche Wirkung des Zeitungslesens im Kontext der Geschwindigkeiten wird anschließend reflektiert.
165. **Zeitungsleser, Variation:** In dieser Variante kommen alle ins chaotische (Kauderwelsch-)Gespräch über die Inhalte der Zeitung.
166. **Zeitungsleser-Choreografie:** Eine Sechsergruppe ist auf der Bühne. Alle Gruppenmitglieder sitzen auf einem Stuhl und lesen eine Zeitung. Die Bewegungen werden synchron choreografiert (Art des Sitzens, Zeitung halten und umblättern, Beine übereinanderschlagen, Blickrichtung, Tempo ...)
167. **Schlagzeile oder kurze Nachricht umsetzen:** Die Teilnehmer bilden mehrere Gruppen, die zum selben Zeitungstext szenische Umsetzungsideen entwickeln und präsentieren (z. B. Nachricht in Form der „Tagesschau“; chorische Inszenierung eines Artikels; direkte Umsetzung der Ereignisse per Rollenspiel; langsames, hektisches, aggressives, leises, erotisches ... Vortragen der Ereignisse; Videoverfilmung; szenische Umsetzung dessen, was dem Ereignis vorausgegangen oder gefolgt sein kann ...)

### Projektverfahren

Die Wege zu einer Inszenierung sind umfangreich, vielfältig und spannend. Es gibt mehrere Möglichkeiten, eine Aufführung zu gestalten. Es gibt Gruppen, die eine fertige Vorlage akzeptieren und diese eins zu eins umsetzen. Es gibt Akteure, die einen existierenden Theatertext zur Grundlage nehmen, diesen aber – soweit es keine juristischen Einschränkungen gibt – mit ihren eigenen Ideen versehen und auf die ihnen eigene Art und Weise umsetzen, verändern, ergänzen oder sogar gegen den Strich bürsten. Es gibt dramatische Vorlagen – und es gibt die Möglichkeit der Dramatisierung eines epischen Textes, was gerade in letzter Zeit auch im professionellen Theater immer häufiger vorkommt, wo große Romanvorlagen wie etwa die „Buddenbrooks“ erfolgreich zu Theaterstücken umgewandelt werden. Es gibt Gruppen, die eine Eigenproduktion wagen, indem sie ein Stück mit einer eigenen Dramaturgie komplett selbst entwickeln. Und es gibt die Möglichkeit, zu einem Thema, einem roten Faden eine Collage zu gestalten, in der verschiedene Szenen künstlerisch zu einem Stück verarbeitet werden. Hier werden Geschichten, Dramenauszüge, Gedichte und Lieder, mit oder ohne Musik, existierende und neu geschaffene Texte, Tanzeinlagen oder Musicelemente, Puppentheaterformen oder Schwarzlichtphänomene gesucht oder erfunden und zu einer Grundthematik zusammengefügt. Auch das hat den Charakter einer Eigenproduktion. Dies kann genauso im Kontext eines real existierenden Stücks passieren. So kann beispielsweise der Inhalt von „Romeo und Julia“ oder von „Woyzeck“ wohl erfasst, aber in Collagenform, mit bewusst entwickelten theaterästhetischen Mitteln, mit entsprechender eigener Interpretation und in gekürzter Form umgesetzt werden. Auch Romanvorlagen sind dazu geeignet. Denkbar für Jüngere wären beispielsweise Michael Endes „Momo“ oder in den Klassen 8 und 9 etwa Herrendorfs „Tschick“ oder Tellers „Nichts“. Entscheidend bei der Wahl der Textgrundlage ist, dass der Stoff etwas mit der Lebenswelt der Akteure zu tun hat und sie ihre Art der Deutung in Form des Spiels umsetzen und präsentieren können. Dazu ist ein demokratischer Inszenierungsprozess, bei dem die Ideen gemeinsam von Spielleitung und Teilnehmern entwickelt werden, notwendig. Somit spielen Lebenswelt, Persönlichkeitsentwicklung, Identifikationsfaktoren, selbstverständlich aber auch die Auseinandersetzung mit künstlerischen Prozessen eine große Rolle. Zu guter Letzt muss auch der Tatsache Rechnung getragen werden, dass der Faktor Zeit oder andere Aspekte dazu führen können, dass es zu keiner Aufführung kommt. Sofern dies im Planungsprozess offen dargelegt wurde, ist dies eine Option, bei der der Fokus auf der spielerischen Auseinandersetzung mit den hier gezeigten Übungen und Szenenentwicklungen liegt. Dann ist der Weg das Ziel und es kann viel gelernt werden. Ist aber von Anfang an eine Aufführung geplant, ist es wichtig, Krisen und Momente der Selbstzweifel zu überstehen und die Gruppe immer wieder zu motivieren. Hier kommt der Spielleitung eine wichtige Funktion zu. Sollte es zu keiner „perfekten“ Inszenierung kommen können, so kann zumindest eine Werkstattarbeit, ein Produkt aus dem Probenprozess, gezeigt werden. Im Prinzip gilt der „Mut zum Nicht-Perfekten“, wenn man Spieler ermutigen und nicht vorzeitig in Selbstzweifel und falschem Ehrgeiz versinken lassen will. In diesem Prozess sind also Lust, Spontaneität, Mut und Spielfreude angesagt! Trotzdem ist es wichtig, den eigenen ästhetischen Anspruch nicht zu niedrig anzusiedeln und entsprechend der Fähigkeiten und Talente der Spieler mit ihnen gemeinsam herauszuholen, was herauszuholen ist und zu einer Präsentation zu kommen. Das wird die Gruppe selbst wollen. Deshalb ist es gut, wenn von Anfang an deutlich wird, worin das gemeinsame Ziel besteht und was dazu notwendig ist, um es zu erreichen. Tatsächlich gehören zum Theaterspielen Ideenvielfalt, Kreativität, Spielfreude, Einsatzbereitschaft, Kritikfähigkeit, Teamgeist (und andere „Schlüsselqualifikationen“), aber auch Training, Training, Training. Letztlich ist es das, was der Produktion den Schliff gibt, was aber auch eine Gruppe insgesamt zusammenschweißt und was belohnt wird, wenn der Applaus am Ende kommt. Im Folgenden werden mögliche Projekte skizziert. Es werden dabei Vorschläge zu möglichen Herangehensweisen an Collagen oder szenische Umsetzungen entwickelt.

## Projektidee I – Textgrundlage: Michael Endes „Momo“

Der vorliegende Theatertext ist von Schülerinnen und Schülern einer 5. Klasse selbst geschrieben und überarbeitet worden, die Szenen wurden gemeinsam entwickelt. Diese Projektidee dient sozusagen als Modell oder Ideenbörse. Die abgedruckten Texte und Vorschläge sollen also beispielhaft verdeutlichen, wie Schüler einen epischen Text dramatisieren und inszenieren können. Wer sich dazu entschließt, mit einer Schülergruppe ebenfalls „Momo“ (oder einen anderen Roman, dessen Schutzfrist noch nicht abgelaufen ist) als Grundlage für die Erarbeitung einer Collage zu nutzen, sollte die rechtlichen Bedingungen beachten: Sofern die Collage innerhalb des Klassenverbandes aufgeführt wird, ist dies rechtlich unbedenklich. Ist eine öffentliche Aufführung (z. B. am Tag der offenen Tür, beim Schulfest etc.) geplant, so gelten die Regelungen des Urheberrechts. Das heißt, man müsste sich zuvor mit dem Rechteinhaber (Autor, Erben oder Verwertungsgesellschaft) in Verbindung setzen, diesen über das Vorhaben informieren und gegebenenfalls eine Vergütung entrichten. Generell unproblematisch ist die Dramatisierung eines gemeinfreien Werkes<sup>11</sup> oder das Verfassen eines Theaterstücks, das lediglich die Idee eines aktuellen Werks aufgreift, jedoch andere Charaktere, Schauplätze und persönliche Geflechte enthält und daher ein selbstständiges künstlerisches Werk darstellt.

### Zum Vorgehen:

Die Geschichte von Michael Endes „Momo“ wurde in Auszügen im Unterricht gelesen, erste Umsetzungsideen wurden dabei bereits erörtert. Vor der genaueren Inszenierung wurden altersangemessene Übungen, auch solche, auf die man bei der Inszenierung zurückgreifen konnte, durchgeführt. Bei der Aufführung wurde die (von den Schülern selbst geschriebene) Geschichte in Form von Stationen extrem gekürzt durch zwei Erzähler präsentiert. Die Erarbeitung von Texten und Szenen erfolgte über Improvisationen in Gruppen, dabei wurden die besten Ergebnisse herausgesucht und gefestigt. Über Musik, die eingeblendet werden sollte, über Kostüme und über die Beleuchtung dachten die Schüler in der Vorbereitungsphase nach.

Auch für eine mögliche Bewerbung der Inszenierung entwickelten die Schüler kreative Ideen: in Kostümen herumlaufen und so auf die Veranstaltung aufmerksam machen, Spenden für Momo sammeln, gebrauchte Uhren verkaufen ...

Das Projekt ist den Eltern im Klassenraum der Schüler präsentiert worden. Im Aufführungsraum und davor wurden Stellwände mit Gedichten, Texten, Bildern, Fotos und Collagen zum Thema „Zeit“ sowie Probenfotos aufgestellt. Im Aufführungsraum hingen an den Wänden große Schildkröten, die von mehreren Kindern erarbeitet worden waren. Außerdem hatten die Schüler Plakate gebastelt mit Aufschriften wie: ZEITSPARERN GEHT ES IMMER BESSER/ZEITSPARERN GEHÖRT DIE ZUKUNFT/MACH MEHR AUS DEINEM LEBEN – SPARE ZEIT/GESPARTE ZEIT IST DOPPELTE ZEIT/ZEIT IST KOSTBAR, VERLIERE SIE NICHT/ZEIT IST WIE GELD, DARUM SPARE

<sup>11</sup> Siehe Projektidee II.

### „Momo“ (frei nach dem Roman von Michael Ende)

**Erzähler I:** Momo lebt alleine in der Ruine eines Amphitheaters. Sie ist zwar ein bisschen merkwürdig angezogen, aber sie bringt den Kindern fantasievolle Spiele bei und kann den Erwachsenen wunderbar zuhören. Sie hat viele Freunde unter den Erwachsenen und den Kindern. Besonders wichtig sind dabei Beppo, der Straßenkehrer, oder Gigi, der Fremdenführer. Gigi hat eigentlich keine Ahnung von der Geschichte des Amphitheaters, aber als Fremdenführer erzählt er den Touristen das Blaue vom Himmel herunter.

#### Szene: Gigi, der Fremdenführer

*Diese Szene wurde nicht mit der gesamten Gruppe gemeinsam erarbeitet, sondern die Schüler wurden aufgefordert, in Kleingruppen ausgehend von ihren Romankenntnissen einen eigenen Text zu verfassen. Von den so entstandenen Texten wurde einer ausgewählt und bei der Aufführung vorgelesen.*

**Erzähler II:** Im Leben eines Menschen spielt die Zeit eine große Rolle. Manchmal hat man Langeweile, manchmal vergeht die Zeit zu schnell. Zeit ist Leben. Und das Leben wohnt im Herzen. Die größten Feinde der Zeit sind die grauen Herren. Und damit sind sie auch Momos Feinde. Wenn sie auftreten, wird allen Menschen eiskalt.

#### Szene: Die grauen Herren

*Acht „graue Herren“ gehen cool mit Zigarre durch den Raum. Alle anderen spielen dort, wo sie gerade stehen, wie ihnen schrecklich kalt wird.*

**Erzähler II:** Diese Herren sind leblos grau. Nur die Zeit der Menschen und dicke Zigarren halten sie am Leben. Deshalb sind sie Zeitdiebe. Ihre Vorgehensweise bekommt auch Fusi, der Friseur, zu spüren, der bis dahin ein ruhiges, friedliches Leben geführt hat.

#### Szene: Fusi, der Friseur, und die grauen Herren

*Auch diese Szene wurde in Kleingruppen erarbeitet. Von den so entstandenen Texten wurde einer ausgewählt und bei der Aufführung vorgelesen.*

**Erzähler I:** Momo möchte gegen die Zeitdiebe kämpfen und die Menschen vom Wert der Zeit überzeugen. Deshalb ist sie den Zeitdieben ein Dorn im Auge. Sie wird von einem besucht, der sie unter Druck setzen möchte und sie mit einer tollen Barbiepuppe anlocken will. Aber Momo findet solche Puppen doof, weil man die gar nicht richtig lieb haben kann.

#### Szene: Momo und der graue Herr

*Von den in Kleingruppen erarbeiteten Texten zu dieser Szene wurde wiederum einer ausgewählt und bei der Aufführung vorgelesen.*

**Erzähler II:** Dafür, dass der graue Herr „schwach“ geworden ist, wird er von den anderen grauen Herren zum Tode verurteilt. Danach verfolgen sie Momo und wollen sie mundtot machen.

### **Projektidee II – Textgrundlage: Georg Büchners „Woyzeck“**

Die vorliegenden Texte basieren auf dem Inhalt von Georg Büchners „Woyzeck“. Sie sind von 28 Schülern eines 9. Jahrgangs selbst geschrieben und überarbeitet, die Szenen sind gemeinsam entwickelt worden. Vielfach konnten alle Schüler in den Szenen eingesetzt werden. Die musikalische Begleitung erfolgte durch weitere 24 Teilnehmer des Wahlpflichtkurses „Musik“. Teilweise wurde auf die Musik von Tom Waits zurückgegriffen, der bereits im Jahr 2000 die Musik für eine Woyzeck-Inszenierung geschrieben und dabei eine Reihe von Songs produziert hat, die hervorragend die Psyche des Protagonisten unterstreichen.

Die Texte und Vorschläge können genutzt oder neu entworfen werden. Die hier dargelegte Projektidee dient sozusagen als Modell oder Ideenbörse.

#### Zum Vorgehen:

Das Drama „Woyzeck“ kann selbstverständlich vorbereitend gelesen werden. Der Inhalt kann jedoch auch nur referiert und auf einem Arbeitsblatt zusammengefasst werden, sodass der Fantasie der Schüler noch mehr Raum gegeben wird. Dabei können wenige Textstellen auch im Original gelesen und eingesetzt werden, damit auch ein Gespür für die Sprache Büchners entsteht. Insgesamt sollten gemeinsame Schwerpunkte festgesetzt und das Drama gekürzt werden. Trotzdem sollte von der Spielleitung darauf geachtet werden, dass der Sinn des Büchner-Dramas grundsätzlich erhalten bleibt. Die Frage, die sich die Gruppe stellen muss, ist jedoch, ob man Woyzeck als selbstbewusst handelnd, als gesellschaftliches Opfer, als Getriebenen oder als psychisch gestört darstellen will.

In dieser Fassung interessierte die Spieler vor allem die Psyche eines Mannes, der vom Opfer zum Täter wird. Ausgrenzung, Demütigung, Eifersucht, Mobbing oder Wahnsinn sind Begriffe, die Schüler interessant finden und die einen Lebensweltbezug herstellen. Sie finden sich in „Woyzeck“ wieder. Vor und während der genaueren Inszenierung wurden Übungen, auch solche, auf die man bei der Inszenierung zurückgreifen konnte, durchgeführt. Viele Szenen entstanden im Improvisations- oder Schreibprozess der Kleingruppen. Gegenseitige Präsentationen führten zu Auswahlentscheidungen, sodass allmählich eine Art Szenencollage entstehen konnte, der Sinn immer deutlicher wurde und die Charaktere entsprechend herausgearbeitet werden konnten. Über Licht und Bühnenbild wurde ebenso nachgedacht wie über die passende Musik, die Stimmungen und Szenen einleitet, diese begleitet oder kommentiert, in jedem Fall ein eigenes dramatisches Element darstellt. Im Wesentlichen wurden in fast allen Bildern Sitzwürfel<sup>12</sup> eingesetzt (zum Sitzen, aufeinandergestapelt als [imaginärer] Spiegel, als Mauer ...). Die Grundkleidung in dieser Fassung stammte aus der heutigen Zeit und war überwiegend schwarz. Woyzeck trug eine blaue Arbeitsjacke, Maries Kostüme enthielten viele rote Elemente.

<sup>12</sup> Sitzwürfel aus Holz oder fester Pappe sind im Internet bestellbar.

„Woyzeck“ (frei nach dem Drama von Georg Büchner)

**1. Szene: Auf der Straße**

**Woyzeck und Anwalt.** Woyzeck in Arbeiterkleidung (Blaumann/blaue Arbeitsjacke). **Alle** laufen mit Aktentaschen u. Ä. (wie auf einem U-Bahnhof) kreuz und quer über die Bühne. Woyzeck steht mit einem Schild mit der Aufschrift „Schuhe putzen 50 Cent“ mittendrin. Autogeräusche und Schattenbilder von Autos auf Leinwand, Straßenatmosphäre, Lachen ... Gespräch über Tugend und Moral. Alle gehen ins Freeze während der Dialoge.

**Woyzeck:** Schuhe putzen! Nur 50 Cent pro Paar! Schuhe putzen!

*Der Anwalt bleibt stehen, Woyzeck geht in die Knie und putzt die Schuhe, während alle anderen ins Freeze gehen. Kunde fängt an zu reden.*

**Anwalt:** Fleißig, fleißig, Sie machen das gut. Man merkt, Sie haben Moral. Nicht wie die jungen Leute, die nicht arbeiten, zu viel Zeit haben, nur an Sex denken und uneheliche Kinder in die Welt setzen! Oder gehören Sie auch dazu? Keine Tugend mehr in der Welt! Haben Sie Kinder?

**Woyzeck:** Ja, und sogar, ohne verheiratet zu sein. Der Herr sagt: Lasset die Kinder zu mir kommen. Er wird den armen Wurm nicht verstoßen, nur weil er nicht in einer Ehe gezeugt wurde. Seien Sie vorsichtig mit Ihrem Urteil.

**Anwalt:** Na, Sie sind mir ja einer! Was ist das für eine kuriose Antwort? Wo bleibt da die Tugend? Tugend ist das, was in unserer Gesellschaft zählt. Nur so erreichen Sie etwas! Nur solche Familien zählen, wo alles seine Ordnung hat!

**Woyzeck:** Was wissen Sie denn schon von Tugend? Und was wissen Sie von meiner Familie?

**Anwalt:** Na, also mir reicht es jetzt. Hier ist Ihr Geld! *(wendet sich zum Gehen, bleibt aber mit dem Rücken zu Woyzeck stehen (Freeze), während dieser spricht.)*

**Woyzeck:** Sie haben doch gar keine Ahnung von unserem Leben. Nadelstreifenfräse! Aktentaschenschlepper! Reicher Arsch! Was wissen Sie von Hartz IV und von unserer Tugend? Wenn ich reich wäre und vornehm reden würde, könnte ich mir vielleicht Tugend leisten. Aber ich bin ein armer Kerl. Wenn wir in den Himmel kämen, so müssten wir donnern helfen!

*Der Anwalt geht weiter und ab, mit ihm geraten alle wieder in Bewegung, Autogeräusche etc. wie oben. Der Anwalt und Woyzeck kommen aber wieder nach vorn und stellen sich an den Bühnenrand.*

**2. Szene: Rollenbiografien zu Woyzeck und Anwalt**

*Alle gehen in ein erneutes Freeze.*

**Anwalt:** Ich heiße Karl und bin 35 Jahre alt. Von Beruf bin ich Anwalt. Meine Frau ist zwei Jahre jünger als ich. Unser Sohn ist zehn und unsere Tochter ist sieben. Ja, ich lasse mir öfter mal die Schuhe putzen. Gibt mir ein sauberes Gefühl. Mit dem Schuhputzer komme ich öfter mal ins Gespräch. Jetzt stellt sich heraus: Er hat keine Tugend. Gestern sprachen wir über uneheliche Kinder. Er hat auch eins. Unverantwortlich! Da fehlt doch der Segen Gottes! Wenn zwei Menschen, die sich lieben, ein Kind wollen, dann sollen sie auch heiraten! Und wenn beide schon vergeben sind, kommt erst recht kein Kind infrage! So etwas sollte bestraft werden. Das sage ich bewusst als Anwalt. Anklagen sollte man solche Menschen, die verantwortungslos ein Kind in die Welt setzen. Muss ich so

jemanden verteidigen? Habe ich eine Wahl? Na gut, nur im Job – privat sehe ich das anders, da gilt für mich: Tugend um jeden Preis!

**Woyzeck:** Ich heiße Woyzeck und bin 26 Jahre alt. Früher war ich einmal bei der Armee, aber jetzt muss ich sehen, wie ich mein Geld verdiene. Ich putze Schuhe, ich bin Gelegenheitsarbeiter, ich stelle mich für medizinische Experimente zur Verfügung. Leicht ist es nicht, aber ich habe eine Motivation: Marie und das Kind. Die Leute zerreißen sich das Maul, weil es unehelich ist und nicht getauft. Aber uns ist das egal. Tugendhaftigkeit kann sich unsereins nicht leisten. Ich liebe Marie und ich Sorge für sie! Uns stört das Gerede der Leute nicht wirklich. Wir sind der Meinung, dass Gott jedes Kind liebt, egal, ob getauft oder nicht. Es ist mein Leben und es geht keinen etwas an, wie ich lebe!

*Alle auf der Bühne murmeln: „Er hat keine Tugend. Er ist kein tugendhafter Mensch ...“ Danach alle ab. Black.*

### 3. Szene: Lexikonartikel „Tugend“

*Ein Sprecher mit Mikrofon auf Nebenbühne, Spot auf ihn.*

**Sprecher:** Wikipedia: Das deutsche Wort Tugend (lateinisch *virtus*) ist abgeleitet von *taugen*; die ursprüngliche Grundbedeutung ist die Tauglichkeit (Tüchtigkeit, Vorzüglichkeit) einer Person. Allgemein versteht man unter Tugend eine hervorragende Eigenschaft oder vorbildliche Haltung. Im weitesten Sinne kann jede Fähigkeit, als wertvoll betrachtetes Handeln zu vollbringen, als Tugend bezeichnet werden. In der Ethik bezeichnet der Begriff eine als wichtig und erstrebenswert geltende Charaktereigenschaft, die eine Person befähigt, das sittlich Gute zu verwirklichen. Damit verbindet sich gewöhnlich die Auffassung, dass dieser Eigenschaft und der Person, die über sie verfügt, Lob und Bewunderung gebührt.<sup>13</sup>

*Black.*

### 4. Szene: Am Fluss

*Zwei Woyzecks und zwei Marias, paarweise sitzend, im Wechsel sprechend. Fluss = Stoff, der von zwei (unsichtbaren) Seiten wellenartig bewegt wird. Vier Sitzwürfel. Beide sitzen am Fluss und sprechen nach vorn, stehen auch auf und entfernen sich dabei zunehmend voneinander. Die Sätze werden zuvor aufgeteilt. Skepsis und Angst werden zunehmend deutlich.*

**Woyzeck:** Ich liebe dich und würde dir jeden Stern vom Himmel holen.

**Marie:** Ich liebe dich und mir ist egal, was die anderen denken.

**Woyzeck:** Ich liebe dich und werde immer für dich und das Kind sorgen.

**Marie:** Ich liebe dich, weil du mir Sicherheit gibst.

**Woyzeck:** Ich liebe dich, denn du bist alles für mich.

**Marie:** Ich liebe dich, aber manchmal träume ich von einem anderen Leben.

**Woyzeck:** Ich liebe dich und der Gedanke, dich zu verlieren, bringt mich um.

**Marie:** Ich liebe dich, weil du ein guter Vater bist.

**Woyzeck:** Ich liebe dich, aber das macht mich auch eifersüchtig.

<sup>13</sup> Siehe Wikipedia.org: „Tugend“. Verfügbar unter der Creative Commons-Lizenz „Attribution/Share Alike“. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Tugend>

### *Projektidee III – Collage zum Thema Nacht („Nachtschattengewächse“)*

Die Collage zum Thema „Nacht“ ist von etwa 20 Schülerinnen und Schülern im Seminarfach „Darstellendes Spiel“ selbst entwickelt worden. Inhaltlich geht es um die Aktivitäten in der Nacht, um den Schlaf, um Küsse im Traum und nach 100 Jahren Schlaf, um Verbrechen, Dämonen, Prostitution und natürlich um die Liebe. Im vorliegenden Fall wird die Nacht durchstreift, bis Peter Fox im Morgengrauen von „Schwarz zu Blau“ die Spieler nach Hause begleitet.

#### Zum Vorgehen:

Wenn man kein fertiges Stück umsetzen will, erscheint es interessant, sich für eine Collage zu entscheiden. Dazu ist es notwendig, sich auf ein Thema zu einigen. In unserem Fall war es das Thema „Nacht“. Anschließend folgt ein Prozess der Suche nach Texten und Musik, Bühnenformen und Kostümen, Requisiten und Masken. Es können sowohl bereits existierende Texte genutzt und szenisch umgesetzt werden, entsprechend passende Musik kann ausgewählt werden; es ist aber auch möglich, sich dem Thema mit eigenen szenischen Improvisationen in Gruppen zu nähern, das Ganze jeweils zu präsentieren und dann die besten Ideen zur Grundlage zu nehmen.

Ob eigene Szenen oder fremde Texte, die szenisch entwickelt werden, erneut kommen die zuvor kennengelernten theaterästhetischen Mittel zum Einsatz. Dieser Prozess des Umgangs mit Körper, Requisiten, Kostümen oder Masken ist unbedingte Voraussetzung für eine lebendige Inszenierung, die nicht Texte eins zu eins umsetzt. Hier ist es immer wieder interessant, dass nicht nur die Spielleitung entsprechende Ideen entwickelt, sondern auch die Spieler auf ihren allmählich gewonnenen ästhetischen Fundus zurückgreifen. Man sucht, verwirft, probiert, improvisiert, inszeniert. Dabei können choreografische und chorische Formen entstehen, Momente des Erzähltheaters zum Einsatz kommen oder ausdrucksstarke Interpretationen von Texten sowie spannende Dialoge zwischen den Spielern entwickelt werden.

Auch über die Bühnenform kann neu nachgedacht werden. Muss es wieder die Guckkastenbühne sein oder kann es auch eine Bühne inmitten des Zuschauerraums sein? Man kann sich ruhig einmal an neue Bühnenformen und Sehgewohnheiten wagen und Aspekte, die im Kontext von Bühnenformen theoretisch angesprochen wurden, für eine Collage praktisch umsetzen.

In unserem Fall stand die „normale“ Bühne nicht zur Verfügung, aber ein sehr großer (Pausen-)Raum. Außerdem gab es keine fest installierten Scheinwerfer, sodass auch über die Art der Beleuchtung nachgedacht werden musste. So fiel die Entscheidung, im Raum diverse Spielstätten (Flecken, Ecken, Plätze, Säulen ...) anzubieten, zu denen die Zuschauer jeweils gehen mussten. Sie stellten sich neben die Spielorte oder um die Szene herum. Orientierung über die Szenenfolge gab die jeweilige Beleuchtung mithilfe von Baulampen, Taschenlampen oder Scheinwerfern auf Stativen, die dort aufleuchteten, wo die Szene begann.

Die folgenden Texte und Vorschläge stehen als Beispiel für eine mögliche Gestaltung einer Collage. Sie können genutzt oder neu entworfen werden und dienen sozusagen als Modell oder Ideenbörse. Wir nannten unsere Collage „Nachtschattengewächse“.

**Auftritt** oder **Szenenbeginn**: Von links, rechts, von vorn oder hinten auf die Bühne treten, um eine Szene beginnen zu lassen. Die Figuren können zu Beginn der Szene auch gleich auf der Bühne stehen. Wichtig ist, dass Szenenanfang und -ende klar definiert und eindeutig zu erkennen sind (z. B. durch Licht oder durch ein kurzes Freeze). Die Auftrittsseiten müssen den Orten im Stück konsequent zuzuordnen sein.

**Biografisches Theater**: Bei dieser Theaterform stehen die eigenen Lebenserfahrungen, Lebensentwürfe, Ideale, persönlichen Vorstellungen im Mittelpunkt der Inszenierung. Die biografischen Aspekte sind Ausgangspunkt für die szenische Entwicklung. Dies kann beispielsweise auch eine Rolle bei der Umsetzung von „Romeo und Julia“ spielen. Gerade im Schultheater ist dieser Ansatz sehr empfehlenswert, weil sich eine Menge Lebensweltbezüge herstellen lassen.

**Blick**: Durch den „**peripheren Blick**“, also den nicht fokussierten Blick, einer Figur oder einer Gruppe, lässt sich alles wach und aufmerksam wahrnehmen, was um das Spiel herum passiert. Blicke können neutral und unbestimmt sein oder eine Haltung oder ein Gefühl widerspiegeln. Der Blick kann etwas genau fokussieren. Der Blick einer Figur oder einer Gruppe kann von der Haltung bestimmt über das Publikum hinwegschauen und einen festgelegten Punkt im Hintergrund oder an der Decke fixieren. Auch das Publikum kann fixiert werden, indem man es als Figur oder Gruppe zielgerichtet und bewusst anschaut.

#### **Bühnenformen:**

- **Guckkastenbühne**, auch **Konfrontationsbühne**: Besteht aus drei Wänden, die vierte ist zum Zuschauerraum hin offen. Das fiktive Bühnengeschehen erfolgt getrennt vom Publikum (Illusionstheater).
- **Vorbühne**, mitunter auch **Laufsteg**: Wie Guckkastenbühne, aber an der vorderen Seite ragt ein Laufsteg oder eine Vorderbühne in den Zuschauerraum. Abbau des Illusionstheaters, stärkerer Kontakt zwischen Schauspielern und Zuschauern.
- **Raumbühne**: Der Zuschauerraum befindet sich rund um die (in der Mitte stehende) Bühne; die Schauspieler müssen nach allen Seiten spielen.
- **Environmental**: Es gibt mehrere kleine Spielorte in einem Raum, eventuell laufen die Zuschauer zu diesen Räumen beziehungsweise Szenen; starker Kontakt zu den Zuschauern, sie werden direkt einbezogen.
- **Site-specific theatre** oder das „**Theater an einem anderen Ort**“: Diese Theaterform sucht nach beispielbaren Orten außerhalb von Gebäuden, also im öffentlichen Raum (z. B. vor einem Kaufhaus, auf einem Platz, in einem Park ...). Manchmal entstehen Stücke im „umgekehrten“ Prozess: Es werden nicht Bühnen(-Formen) für Stücke gesucht, sondern Orte inspirieren zu Themen und Inszenierungen (Fabriken, Burgen ...).

**Chorisches Spiel**: Zahlreiche Inszenierungsansätze (alle Spieler stehen gut verteilt im Raum, alle Schauspieler stehen in einem Pulk, in einem Halbkreis, in einem Kreis um eine Person herum, sitzen in einer Reihe ...) machen es möglich, viele Spieler einzubeziehen und Texte chorisches zu spielen. Um Gleichheit in den Bewegungsabläufen zu erzielen, sind Absprachen bis hin zur Choreografie notwendig. Das kann sich auch beispielsweise auf viele Gesichter beziehen, die sich gleichzeitig (synchron) einer Person zuwenden, oder auf Beine, die gleichzeitig übereinandergeschlagen werden.

**Chorisches Sprechen**: Mit einer Gruppe gleichzeitig einen Text sprechen, dies erfolgt synchron oder asynchron. Wichtig ist, dass es nicht chaotisch wirkt. Damit man einen gemeinsamen Start findet, atmet ein Spieler bewusst und deutlich hörbar ein. Manchmal wird auch der sich immer wiederholende Begriff „und!“ als Impuls genutzt. Chorisches Sprechen wird eingesetzt, um wie mit „einer Stimme“ zu sprechen, aber auch um Bedrohlichkeit, Dynamik, Energie, Power oder Einheitlichkeit zu demonstrieren. Asynchrones Sprechen kann Verwirrung, Unruhe, Tumult, Zerstörung und dergleichen verstärken.

**Erzähltheater**: Beim Erzähltheater lebt eine Inszenierung nicht nur vom Monolog und Dialog, sondern es werden besondere Formen des Erzählens eingebaut. So kann es einen Erzähler geben, der Ereignisse, Gefühle, Situationen wiedergibt, oder die Rollen treten aus ihrem gewohnten Dialog und erzählen eine Geschichte. Variante: Ein Chor kann das Erzählte mit Gestik und Mimik nachahmen.