

Clownerie: Einführung

Kennen Sie das? Sie sitzen im Theater und sehen eine komische Szene oder eine clowneske Figur. Wirklich darüber lachen können Sie jedoch nicht. Das liegt meistens daran, dass gerade die Clownerie ein Bereich der Komik ist, der leider oft mehr Klamauk hervorbringt als Humor. Viel zu häufig versucht der Spieler, eine Rolle zu spielen statt den eigenen, ihm selbst innewohnenden Humor zu nutzen. Die Konsequenz ist, dass die Rolle in solchen Fällen lediglich wie übergestülpt wirkt.

Ich empfehle eine Herangehensweise, die die eigene Kreativität des Schülers zum Einsatz bringt und sein Talent fördert, also seinen individuellen Ausdruck zum Vorschein bringt. Durch dieses authentische Spiel entsteht die Komik wie von selbst und eine glaubhafte Clownfigur wird geschaffen. Das erfordert ein genaues Hinschauen aller – des Lehrers und der Schüler.

So ist eine durchgehende Beteiligung aller Schüler, insbesondere bei Soloszenen, gewährleistet. Beobachten und Feedbackgeben sind ein wichtiger Bestandteil der Arbeit. Die Schüler lernen das genaue Hinschauen und das reine Beschreiben des Gesehenen. Gegenseitige Hänseleien verlieren dadurch ihren Reiz. Die Schüler erleben sich als eine Gruppe, deren Mitglieder sich gegenseitig ergänzen. Dies stärkt den Zusammenhalt auch über das Projekt hinaus.

Die rote Nase

Die rote Nase ist das kleinste Kostüm der Welt. Daher ist es wichtig, diesem Requisit einen gewissen Respekt entgegenzubringen. Kein Werfen, Herumschleudern oder Ähnliches sind mit der roten Nase erlaubt. Hilfreich ist es auch, dass sich die Schüler selbst eine rote Nase basteln, um schon zu Beginn eine Beziehung zum Kostüm und zur Clownrolle aufbauen zu können (vgl. Baustein 20, „Eigene rote Nasen bauen“). Ist dies zeitlich nicht möglich, sind rote Nasen im Handel erhältlich.

Wichtig ist das Ritual, das als „In die Nase springen“ bezeichnet wird, um den Respekt vor der Welt des Clowns zu wahren (vgl. Baustein 1). Es gibt hier zwei Welten – unsere „reale Welt“ und die des Clowns. Das Ritual dient dazu, von der einen Welt in die andere zu wechseln. Es ist vor jedem Spiel („in die Nase springen“) und danach („aus der Nase springen“) durchzuführen. Man kehrt dadurch bewusst in die reale Welt zurück und lässt das clowneske Verhalten zurück.

Tun die Schüler dies nicht bewusst, so besteht die Gefahr, dass sie nach dem Unterricht weiterhin als Clown herumlaufen. Dann sollten sie sich nicht wundern, wenn ihnen im Laufe des Tages seltsame Dinge passieren, z. B. dass sie dauernd kleckern oder ähnliches clowneskes Verhalten an den Tag legen.

Bei den Spielsequenzen achten Sie bitte darauf, dass die Schüler sich nicht im hinteren Teil der Bühne verstecken, sondern diese im Ganzen nutzen. Präsentationen finden immer im vorderen Teil der Bühnenmitte statt. Dort sind sie für den Zuschauer gut sichtbar.

Bei einigen Bausteinen ist es notwendig, dass die Clownfigur die Vorbereitungen auf der Bühne nicht sieht. Gibt es keinen Vorhang, kann dies durch eine Stellwand gelöst werden. Natürlich funktioniert es auch, indem der Schüler auf die Bühne geht, dem Publikum den Rücken zuwendet, dann in die Nase springt und erst mit dem Umdrehen als Clown sichtbar wird.

Große Requisiten

In den Bausteinen wurde mit kleinen bis mittelgroßen Gegenständen gearbeitet. Eine weitere Möglichkeit ist der Einsatz von großen Requisiten, wie einer Leiter, einem Koffer oder einem Tisch. Letzterer wird in der Welt des Clowns zu einem Boot oder einem Berg, den es zu erklimmen gilt. Ein Stuhl, auf dem der Clown steht, stellt eine große Herausforderung dar, weil dieser Höhenangst hat und nicht weiß, wie er wieder hinunterkommt. Hier ergeben sich viele weitere Spielmöglichkeiten.

Clown-Show

Durch die unterschiedlichen Spielformate ergeben sich viele neue Ideen für Szenen. Eine gute Möglichkeit ist es, mit den Schülern die Lieblingsentwürfe zu sammeln, an den Entwürfen bis zur fertigen Szene zu arbeiten und dann eine Clown-Show zu entwerfen. Dabei können sehr kurze Spielideen, die es nicht bis in eine Szene geschafft haben, Umbaupausen überbrücken.

Geeignete Entwürfe können über ein Motto für die Clown-Show ausgewählt werden. Sollte sich kein gemeinsames Motto finden lassen oder es zu unterschiedliche Entwürfe geben, kann auch ein Requisit als roter Faden eine Verbindungsmöglichkeit darstellen, z. B. eine Kiste. Eine dritte Wahl ist die Form der Reprisennummer. Eine Clowngruppe taucht immer wieder auf, bringt allerdings ihre Aufgabe nie zu Ende, bis sie es am Ende der Show schließlich doch schafft.

Clowns und Schulveranstaltung

Eine Alternative zu einer Clown-Show oder zur Aufführung einzelner Szenen stellt die Variante des Walk Acts dar. Dabei gibt es keine feste Nummer, die Clowns tauchen in Kleingruppen oder im Pulk als ganze Gruppe auf und improvisieren mit dem Publikum. Wichtig ist, dass alle Clowns eine gemeinsame Aufgabe haben, z. B. eine Putzkolonne darstellen. Walk Acts lassen sich so gut in einen Tag der offenen Tür integrieren oder als Eröffnung oder Pausennummer in eine andere Schulveranstaltung.

Clownerie: Bausteine

Baustein 1 Ritual „In die Nase springen“



rote Nasen



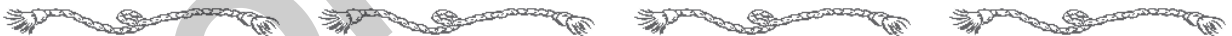
Jeder Schüler hängt sich eine rote Nase um den Hals. Das Gummiband wird hinter die Ohren geklemmt, sodass einem die Nase unter dem Kinn hängt. Dann springen alle gemeinsam „in die Nase“, d. h. sie springen kurz hoch oder einen Schritt nach vorne, dabei erfolgt ein Ruf, wie z. B. „Eino, zweio, dreio!“, und die rote Nase wird aufgesetzt. Der Ruf soll den bewussten Übergang in die Welt des Clowns symbolisieren.

Gerne lässt sich auch individuell ein Ruf erarbeiten, entweder als Gruppenkommando oder jeder Clown für sich. Eventuell entwickelt sich während der Clownarbeit auch ein neues Kommando, z. B. „Hipp, Hepp, Hopp!“ oder auch „Limo, Limo, Keks!“.

Beim abschließenden Herausspringen aus der Nase erfolgt erst das Kommando, dann der Sprung „aus der Nase“. Sie wird abgesetzt und hängt dann wieder um den Hals. Sind die Schüler routinierter, genügt es, das Kommando nur noch leise oder auch nur gedanklich zu sprechen.



Erläuterungen zu den Übungen oder Feedback erfolgt immer, ohne dass die rote Nase aufgesetzt ist, denn hier erhält schließlich der Schüler eine Rückmeldung und nicht die Figur.



Baustein 2 Die rote Nase und ich



rote Nasen, Stellwand



Die ersten Beobachtungen zur typischen Gestik und Mimik einer Person bilden eine Grundlage für den entstehenden Charakter des Clowns. Diese können später in die Clownfigur eingebaut werden. Es lohnt sich, eine Klassenliste mit Stichpunkten zu den entstehenden Clownfiguren anzulegen. Diese lässt sich auch später mit den Schülern erarbeiten – siehe auch Baustein 17, „Clownsteckbrief“.

- 1. Auftritt: Ein Schüler geht hinter die Stellwand, tritt ohne rote Nase vor die Stellwand und stellt sich mit Vornamen vor: „Hallo, ich bin ...!“. Dann geht er wieder hinter die Stellwand.

1. Alle gehen auf den Außenkanten der Füße.
2. Alle gehen auf den Innenkanten der Füße.
3. Alle gehen auf den Hacken.
4. Alle gehen auf den Zehenspitzen.

zu 1) Dieser Charakter wirkt durch seinen breitbeinigen Gang lässig, cool und geht recht langsam/gemächlich.

zu 2) Dieser Charakter wirkt durch seinen verklemmten Gang schüchtern, zurückhaltend, der Blick ist gesenkt.

zu 3) Dieser Charakter wirkt durch seine Körperhaltung wie auf dem Sprung, dadurch wirkt er eilig, seine Nase führt voran.

zu 4) Dieser Charakter wirkt aufrecht und stolz, geht erhobenen Hauptes und blickt auf die anderen herab.

Abschließend wird eine gemeinsame Feedbackrunde durchgeführt. Mögliche Fragestellungen sind: Welcher Gang löst welches Gefühl aus? Wie verändert sich das Tempo? Welche Gangart gefällt mir am besten und warum?



Die Charaktere sollen sich in der jeweiligen Gangart gegenseitig begrüßen. Der Coole sagt anders „Hi“ als der Schüchterne, der Eilige anders als der Arrogante.



Baustein 4 Catwalk



mit und ohne rote Nasen spielbar



Dieser Baustein wird im Anschluss an Baustein 3 durchgeführt. Die Clowns sollen quer durch den Raum zu zweit einen Catwalk laufen. Dazu stellen sich alle paarweise an einem Ende des Raums auf. Jeder wählt für sich eine der erprobten Gangarten aus Baustein 3, „Gangarten eines Clowns“, ohne sich vorher mit dem Partner abzusprechen. Gemeinsam laufen die Duos nun über den Catwalk auf die andere Seite des Raums. Dort nehmen sie Platz und beobachten die anderen Paare.

Es ist durchaus gewünscht, dass gegenteilige Charaktere gemeinsam über den Catwalk laufen. Trifft z. B. der Eilige auf den Coolen, wird automatisch einer schneller am anderen Ende ankommen. Wichtig ist hier, dass jeder in seinem Tempo bleibt.

Allein durch die unterschiedlichen Körperhaltungen und Tempi innerhalb des Raums entsteht hier bereits eine ungewohnte Situation.

Baustein 6 Präsentation „Hinsetzen/Aufstehen“



kein Material notwendig



Jeder Mensch hat eine typische Art, sich auf den Boden zu setzen und wieder aufzustehen. Für jeden ist dabei die eigene Art selbstverständlich und wird ohne Nachdenken ausgeführt. Diese Übung macht sich diese individuellen Unterschiede zunutze.

Will man sich so setzen, wie es für jemand anderen typisch ist, ist es auf einmal nicht mehr so leicht und man erlernt eine neue Art des Hinsetzens und Aufstehens. Fügt man nun vier verschiedene Arten aneinander, so ergibt sich daraus bereits eine Choreografie.

Die Klasse wird in Vierergruppen eingeteilt. Alle Mitglieder einer Gruppe bringen sich gegenseitig bei, wie sie sich setzen und wieder aufstehen. Dann einigt sich die Gruppe auf eine Reihenfolge und übt den Ablauf.

Beispiel: Hinsetzen und Aufstehen Person A – alle machen dies nach, Hinsetzen und Aufstehen Person B – alle machen dies nach usw.

Bei der Präsentation der Choreografie ist es wichtig, dass alle vier Teilnehmer nebeneinanderstehen und ihr Blick ins Publikum gerichtet ist. So ist von außen nicht zu erkennen, zu welchem Gruppenmitglied welche Art des Setzens/Aufstehens ursprünglich gehörte.

Genau dieser Umstand ist die Aufgabe des Publikums. Es soll nach jeder Gruppenpräsentation erraten, wem welche Art zuzuordnen ist. Hier kommt es oft zu Überraschungen.

Diese Präsentation eignet sich gut als erste Bühnenerfahrung. Eine Alltags-tätigkeit zu präsentieren, scheint weniger schwierig, als eine Rolle einzustudieren. Das gemeinsame Präsentieren ist unterstützend und fördert das Vertrauen, sich aufeinander verlassen zu können.



Dieser Baustein kann gut als Grundlage für eine spätere Choreografie genutzt werden. Im Rahmen einer Schulaufführung oder Clown-Show können Umbaupausen mit solchen kleinen Sequenzen gestaltet werden.



Baustein 8 Lehrer-Schüler-Übung



kein Material notwendig



Diese Übung ist Teil der Statusarbeit. Die Schüler arbeiten paarweise zusammen, einer übernimmt die Schüler-, der andere die Lehrerrolle. Der Lehrer erklärt dem Schüler die Welt, die er gerade erst entdeckt hat. Dabei interpretiert er die Welt auf seine ganz eigene clowneske Weise.

In der Clownerie liegt hier das Augenmerk auf den einfachen und alltäglichen Dingen. Einen Fenstergriff zu entdecken ist dabei genauso spannend wie einen Schuh zuzubinden oder sich auf einen Stuhl zu setzen. Der Schüler kann alles dies noch nicht, er lernt ja noch. Der Lehrer ist geduldig und erklärt ihm, wie die Welt „wirklich“ funktioniert.

Der Schüler ist zwar einfach gestrickt, jedoch nicht völlig dumm. Er versteht den Lehrer und verbessert sich von Versuch zu Versuch – auch wenn die finale Lösung nicht immer mit der in unserer Welt üblichen Ausführung übereinstimmen muss.

Nachdem jeder im Team einmal Schüler und einmal Lehrer war, bietet es sich an, Freiwillige etwas präsentieren zu lassen. Dabei ist keine Bühne notwendig. Direkt aus der Probephase in die Präsentation zu wechseln, hat sich als zielführend erwiesen.

Alle Teams nehmen dort Platz, wo sie gerade sind. Das Team, welches präsentiert, steht auf. Der Lehrer zeigt dabei stolz seinen „besten Schüler“ und kündigt ihn beispielsweise mit „Meine Damen und Herren, ich präsentiere Ihnen meinen großartigen Schüler in der Kunst des In-die-Hände-Klatschens!“ an. Dabei darf der Schüler es durchaus einmal falsch machen und hat einen neuen Versuch frei.

Diese Übung hilft dabei, in die simple Denkweise des Clowns einzusteigen. Wie ein Kind, welches zum ersten Mal etwas kennenlernt, entdeckt er die Dinge. Gerade um dieses Entdecken und die dazugehörige Neugier und Spielfreude geht es dabei.



Aus dieser Übung entwickeln sich oft Ideen für spätere Nummern. Auch lassen sich mittels dieser Übung gut funktionierende Teamkonstellationen erkennen.



Baustein 11 Ein Clown, ein Gegenstand



drei unterschiedliche Gegenstände, rote Nasen, Bühnenfläche, Stellwand



Für die gesamte Aufgabe sollten maximal drei verschiedene Gegenstände verwendet werden. Nutzen Sie immer nur einen Gegenstand pro Durchgang. So ist die Herausforderung größer, immer wieder etwas Neues mit demselben Objekt zu entdecken. Die Übung ist sowohl mit großen Gegenständen, wie einer Decke oder einem Besenstiel, als auch mit kleineren, wie einem Schuh oder einer Schachtel, möglich.

Der Clown befindet sich hinter der Stellwand und sieht nicht, welcher der möglichen Gegenstände auf die Bühne gelegt wird. Dann tritt er hervor und entdeckt den Gegenstand zum allerersten Mal. Es ist wichtig, dass er sich genügend Zeit lässt, den auf der Bühne platzierten Gegenstand erst einmal zu entdecken.

Fragestellungen im Vorfeld könnten sein: Wie nähert sich der Clown dem Gegenstand? Ist dieser gefährlich oder harmlos? Was kann man mit diesem tun? Was ist es für ein Objekt?

Auch mehrere Ideen können ausprobiert werden. Es gibt keine Ergebnisspflicht. Nur präsent zu sein und auszuprobieren reicht hier völlig! Die Übung soll mit einem Abschlussbild beendet werden. Danach geht der Clown hinter die Stellwand und springt aus der Nase.

Die Dauer der einzelnen Improvisationen kann unterschiedlich sein. Manchmal entsteht eine Geschichte erst im dritten Anlauf, manchmal ist die erste Idee diejenige, die bleibt. Hier ist die Einschätzung des Lehrers gefragt, der mit Worten wie „Jetzt ein Schlussbild finden!“ steuern kann.

Diese Übung dient dazu, den Mut zu entwickeln, ohne Idee auf die Bühne zu gehen. Gleichzeitig soll der Druck genommen werden, bereits eine Idee haben zu müssen. Der Spaß am Ausprobieren steht im Vordergrund. Das Wohlfühlen des Schülers auf der Bühne ist hier ebenso wichtig wie der Mut, mehr als eine Variante zu erspielen.

Dieses Ziel des Bausteins 11 gilt auch für die Bausteine 12 bis 16.



Als Erweiterung und möglicherweise zweiter Durchgang kann diese Übung mit zwei Clowns und einem Gegenstand gespielt werden. Dies ist auch eine Option bei großen Gruppen oder sehr zurückhaltenden Schülern, wobei hier das Risiko größer ist, sich nicht genug Zeit zu lassen.



Variante B

Das Essen ist immer exakt dasselbe. Die Vorgabe „Museum“ fällt weg, es gibt lediglich den Hocker mit Essen. Hier ist der Fokus ein anderer: Jeder Schüler wird auf eine andere Art und Weise essen. Keiner wird es exakt gleich machen. Auf diese Weise entsteht eine Neugier im Publikum: Wie wird wohl der nächste Clown hineinbeißen?

Variante C

Es wird pantomimisch gespielt, auf dem Hocker liegt nur imaginäres Essen. Anschließend wird Feedback vom Publikum eingeholt, um welche Lebensmittel es sich gehandelt hat.



Bei allen drei Spielausführungen ist es wichtig, dass die Schüler sich Zeit lassen. Als Spieler kennen sie die Aufgabe. Als Clown betreten sie jedoch just in dem Moment den Raum und entdecken erst dann den Hocker mit der verlockenden Beute. Es geht um das „Im-Moment-Sein“, sich selbst zu überraschen und darauf einzulassen, was in dem Moment auf der Bühne passiert. Der Schüler lernt, darauf zu vertrauen, dass etwas passieren wird.



Baustein 15 Geschichten-Marathon



eine Turnmatte oder ein Teppich, mit und ohne rote Nasen spielbar



Als Spielfläche dient eine Matte. Es werden Dreiergruppen gebildet. Ein Schüler steht auf der Matte, die anderen stehen rechts und links daneben und fiebern mit.

Der Schüler auf der Matte fängt an, eine Geschichte zu erzählen. Sobald einer der nebenstehenden Mitspieler eine Idee hat, wie die Geschichte weitergehen könnte, springt dieser auf die Matte und der erste muss weichen. Unterbrechungen sind hier durchaus erwünscht und tragen zur Spieldynamik bei. Das Spieltempo sollte hochgehalten werden, zu lange Monologe sind zu vermeiden. Verrückte Ideen sind willkommen.

Stockt der Erzähler auf der Matte, können und sollen die anderen ihn ebenfalls ersetzen und einspringen. Hier gilt: Die meisten Ideen entstehen spontan auf der Matte. Rettet ein Spieler den ratlosen Erzähler und hat dann selbst keine Idee, springt der nächste ein. Wichtig: Immer nur ein Erzähler ist auf der Matte, die anderen hängen an seinen Lippen und sind stets sprungbereit.

Baustein 18 Clownstaufe



rote Nasen



Einen Namen für den Clown zu finden, komplettiert die Figur. Allerdings ist es nicht immer leicht, den passenden Namen zu entdecken. Daher ist die Clownstaufe eine erste Variante, einen Namen für sich zu wählen. Eine spätere Neufindung ist nicht ausgeschlossen, da sich die Charaktere weiterentwickeln.

Der Fantasie und Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Neben realen Namen eignen sich auch Bezeichnungen von Süßigkeiten, Nudelsorten, Fantasiefiguren, Gemüsesorten, Farben usw. Eine Verfremdung der eigentlichen Bezeichnungen durch das Anhängen eines *a* oder *o* macht die Namen oft noch clownesker. Beispiel: Aus der Farbe *Petrol* wird der Name *Petrola* oder *Petrolo*, aus *Tomate* wird *Tomatella* oder *Tomatello*.

Die Gruppe bildet einen Kreis (je nach Klassengröße ggf. zwei). Die Schüler tragen keine roten Nasen. Eine Person stellt sich in die Mitte und springt in die rote Nase. Von außen dürfen nun gleichzeitig und durcheinander Namensvorschläge hereingerufen werden. Hat die Person in der Mitte sich entschieden, hebt sie den Arm. Alle anderen werden still und der Clown präsentiert stolz seinen Namen. Es gibt Applaus. Dann springt er aus der Nase, reiht sich in die Gruppe der Umstehenden ein und der Nächste ist an der Reihe.



Je nach Kreativität und Dynamik der Klasse bietet es sich an, im Vorfeld gemeinsam zu den oben genannten Rubriken (und weiteren) eine Auflistung möglicher Namen zu erstellen. Dadurch haben die Rufenden eine größere Auswahl. Bei einfallsreichen Klassen ist diese Vorbereitung nicht notwendig.

Erinnern Sie die Schüler dabei unbedingt daran, dass Schimpfwörter nicht erlaubt sind. Sollten Schüler bereits im Vorfeld einen Namen für sich gefunden haben, ist das natürlich auch möglich. Sie treten dennoch einmal mit Nase in den Kreis, verkünden den gefundenen Namen und ernten Applaus.

