

Karlheinz Frankl: Workshop: Szenische Umsetzung eines epischen Kurztexts (Hammelburg 10.11.2022)

„Theater ist das Rendezvous zwischen dem Zuschauer und dem Spieler zu einer vereinbarten Zeit an einem vereinbarten Ort. Beide wissen, worum es geht.“ (Marcel Cremer)

Spielregeln für Gruppen in Theaterproben und Stückerarbeitung (nach S. Herzog)

- Alles gilt
- Killerphrasen im Feedback nicht erlaubt
- Im Erarbeitungsprozess gibt es kein geistiges Eigentum
- Wichtig ist auf'm Platz (jede Idee wird visualisiert)
- Einfälle werden nicht zerredet
- Spintisieren/phantasieren erwünscht
- Formale Abläufe werden vereinbart und eingehalten

Regeln für Spielleitung (nach S. Herzog)

- Du sollst nicht werten
- Du sollst Geduld haben
- Du kannst und weißt nicht mehr als der Schauspieler in diesem Moment
- Du sollst von Dir absehen können, es geht nicht um Deinen Geschmack
- Du sollst Konflikte finden und sie spielen lassen
- Du sollst den Text nicht zum Fetisch machen
- Du sollst Deine Ziele/Pläne/Ideen auch mal über den Haufen werfen können (kill your darlings)
- Du sollst ins (Schul-)Theater gehen

Nützliche Literatur zur Durchführung von Theaterproben

Davidts, Jan: Von der ersten Idee bis zur Aufführung. Spielleitung im Schultheater.

Braunschweig 2012 (Reihe: Schöningh. EinFach Deutsch. Unterrichtsmodell)

Hawemann, Horst: Leben üben: Improvisationen und Notate, hrsg. von Christel Hoffmann.
Berlin 2014

Kündiger Sabine: Praxis Schultheater. Reihen und Modelle für die Sekundarstufe I und II. 3.
Auflage. Hannover 2022

Plath, Maïke: Partizipativer Theaterunterricht mit Jugendlichen. Weinheim 2014

Primavesi, Patrick/ Deck, Jan: Stop Teaching!: Neue Theaterformen mit Kindern und
Jugendlichen. Bielefeld 2014

Sack, Mira: spielend denken: Theaterpädagogische Zugänge zur Dramaturgie des Probens.
Bielefeld 2011

Scheller, Ingo: Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis. Berlin 1998.

Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater. Zur Methodik und Didaktik. Sekundarstufen I und
II. IfL-Themenheft DS 1. Hamburg 1998. (und öfters)

Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater. Übungen, Experimente, Projekte. Sekundarstufen I
und II. IfL-Arbeitsheft DS 2. Hamburg 1998.

Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater. Beobachten, Feedback, Bewerten. Sekundarstufen I
und II. IfL-Themenheft DS 4. Hamburg 2002.

Vlcek, Radim: Workshop Improvisationstheater. 8. Auflage. München 2013.

Zeitschriften:

Spiel und Theater. Die Zeitschrift für das Theater von und mit Jugendlichen. Deutscher
Theaterverlag Weinheim

Schultheater. Wahrnehmung/ Gestaltung/ Spiel. Friedrich Verlag

Spielanregungen aus Kurztexten

- **Ror Wolf-Texte eignen sich gut fürs Schultheater:**

Nachrichten aus der bewohnten Welt. Frankfurter Verlagsanstalt 1991

Fortsetzung des Berichts. Frankfurter Verlagsanstalt 1992.

Die Gefährlichkeit der Großen Ebene. Frankfurter Verlagsanstalt 1992

Das nächste Spiel ist immer das schwerste. Neuausgabe, Frankfurter Verlagsanstalt 1994

Danke schön. Nichts zu danken. Frankfurter Verlagsanstalt 1995

Aussichten auf neue Erlebnisse. Moritaten, Balladen und andere Gedichte 1957-1996.

Frankfurter Verlagsanstalt 1996

- **Von Marie Luise Kaschnitz verwende ich:**

Wohin denn ich. Aufzeichnungen. Hamburg 1963

Überallnie. Ausgewählte Gedichte 1928–1965. Hamburg 1965

Ein Wort weiter (1965)

Tage, Tage, Jahre. Aufzeichnungen. Frankfurt am Main 1968

Steht noch dahin. Neue Prosa. Frankfurt am Main 1970

Kein Zauberspruch. Gedichte. Frankfurt am Main 1972

Orte. Aufzeichnungen. Frankfurt am Main 1973

- **Von Reinhard Lettau ist besonders zu empfehlen:**

Alle Geschichten, München: Hanser 1998

Immer kürzer werdende Geschichten. Und Gedichte und Porträts. München: Hanser 1973

- **Ein Buch mit besonderen Texten:**

Marcel Cremer, Der unsichtbare Zuschauer. Hrsg. von Agora. Das Theater der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens. St. Vith 2006

Günter Ohnemus, UMSTEIGEBAHNHOF

Das hier steht nicht in der Bibel, obwohl es eigentlich hineingehörte. Wenigstens in das Alte Testament. In diesem Punkt haben wahrscheinlich die Leute recht, die sagen, das Alte Testament sei nichts als ein fragwürdiger Text aus der Bronzezeit.

Aber man kann von einem Text aus der Bronzezeit vielleicht doch nicht erwarten, dass er von einem Mädchen erzählt, das einmal mit sechzehn nachts von zu Hause weggelaufen ist, sich in den Zug gesetzt hat und sich dann kurz nach Mitternacht im Wartesaal eines berühmten norddeutschen Umsteigebahnhofs mit einem etwa vierzigjährigen Mann unterhielt, der sie davon überzeugte, dass sie noch in dieser Nacht mit dem nächsten Zug wieder nach Hause fahren solle.

Wer weiß, was passiert wäre, wenn sie diesen Mann nicht getroffen hätte. Es hätte ihr bestimmt nicht so gehen können wie dem legendären Zwölfjährigen, der in den fünfziger Jahren mit ganz wenig Geld und ohne Ausweis aus einem Internat ausgerissen war und es von Bayern bis zu seiner Mutter nach San Francisco geschafft hatte. Es hätte ihr nicht so gehen können, weil es für sie keinen Ort wie San Francisco gab. Es gab keinen Ort, an den sie hätte gehen können.

Als sie früh am Morgen nach Hause kam, schlief die ganze Familie friedlich und entspannt, ein jeder in seinem Bett. Niemand hatte bemerkt, dass sie weggegangen war. Niemand. Sie hat den Augenblick, in dem sie das begriff, nie wieder vergessen. Das blieb immer bei ihr: Man kann die schwerste Entscheidung seines Lebens treffen, es kann sich alles für immer ändern, und niemand merkt etwas davon.

Dieser Augenblick blieb für immer in ihrem Gedächtnis, und es ist ein Augenblick, der eigentlich in die Bibel gehört, ganz gleich, in welcher Zeit diese Sachen alle aufgeschrieben worden sind. Es ist ja ganz schön, dass diese verlorenen Söhne wieder nach Hause kommen. Dass sie tot waren und wieder lebendig geworden sind. Verloren waren und wieder gefunden worden sind. Aber dass man verloren sein kann, ohne dass jemand das merkt. Dass einfach alle weiterschlafen. Dass einen niemand vermisst. Das ist schon noch etwas ganz anderes.

Verwendete Übungen und Methoden (Auswahl)

(K. Frankl, WS Hammelburg, Epische Kurztexte umsetzen 10.11.22)

▪ Ich auf der Insel

Alle stehen im Kreis. Spieler X sagt seinen Vornamen, dazu einen Gegenstand (keinen Menschen!), den er auf eine einsame Insel mitnehmen würde, und dessen Anfangsbuchstabe mit dem seines Vornamens übereinstimmt: „Ich heiße Gerhard und nehme einen Gully auf die Insel mit.“ Der rechts von ihm befindliche Spieler Y wiederholt das und setzt dann seinen eigenen Namen und seinen Gegenstand dazu. Der nächste Spieler Z hat nun schon zwei Namen plus Gegenstände zu wiederholen, dann fügt er seinen eigenen hinzu. Die Vorstellungsrunde endet bei Spieler X, der noch einmal alle Namen und Gegenstände wiederholt.

▪ Gehen, Stoppen

Raumlauf; 1 x Klatschen: Alle stoppen sofort; erneut 1 x Klatschen: Alle gehen dynamisch wieder in die Bewegung, verwenden alle Richtungen, auch die Diagonalen im Raum.

▪ Gehen, Stoppen, Richtung ändern

Regelwerk: 1 x Klatschen: Freeze oder aus dem Freeze in die vorige Bewegungsrichtung gehen; 2 x Klatschen: um 180° drehen und in die entgegengesetzte Richtung laufen; 3 x Klatschen: sofort rückwärts gehen oder vom Rückwärtslauf in die Vorwärtsbewegung gehen.

▪ Gehen mit Tempowechsel

Raumlauf; Tempo 0: Stopp; Tempo 5: mittlere Ganggeschwindigkeit; Tempo 10: laufen.

▪ Orte im Raum ansteuern

Vier im Raum sichtbare Punkte in den vier Ecken werden benannt und mit einer Ziffer versehen: z.B. 1: Feuerlöscher; 2: Lichtschalter; 3: ein weißer Fleck an der Wand; 4: die rote Tür. Die Spielerinnen befinden sich verteilt im Raum. Sie gehen los. Schnell erfolgen die Zahlenansagen, auf die hin sich alle in ihrem (schnellen) Gang in Richtung des entsprechenden Objekts bewegen. Wer bereits vor dem Objekt steht, tritt auf der Stelle. Es entstehen choreografische Formen: ein Pulk, der sich zunehmend synchron bewegt.

▪ Atomspiel

Alle gehen einzeln im Raum (Körperspannung, Atmung etc.). Auf Kommandos hin werden so schnell wie möglich Gruppen gebildet: „Gruppieren zu zweit – zu dritt – zu viert“ etc. und wieder aufgelöst, sobald alle sich passend verteilt haben bzw. als überzählig feststehen. Die Zusammensetzung der Gruppenmitglieder sollte dabei wechseln.

▪ Gehen auf unterschiedliche Art und Weise

Raumlauf, dabei die vorgestellten Figuren in Gehweise übersetzen: Gehen z.B. wie: ein Polizist, Erstklässler auf dem Weg in die Schule am ersten Schultag, Bücher in der Hand, voll aufgeregt, 12.-Klässler, kein Bock, noch besoffen vom Abend vorher, Ulla, wie immer zu spät raus, muss zum Bus, vielleicht zu knapp, Lehrer XYZ auf dem Weg in die Hassklasse, er kann sie nicht leiden, muss 5x die Woche da rein, zwei Freundinnen auf dem Weg ins Kino, freuen sich schon.

▪ Blindenführung

Davon gibt es viele Varianten. Wir bevorzugen zwei:

Führen zu zweit, einer ist blind. Der Sehende führt diesen wortlos, indem beide nebeneinander gehen. Der Blinde lässt beide Arme seitlich hängen, der Sehende umfasst ihn mit einem Arm oberhalb des Ellbogens. Langsam beginnen, alle Richtungen sind möglich, Wechsel auf Klatschzeichen.

Führen zu dritt oder viert: Alle stehen hintereinander und legen ihre Hände auf die Schultern des Vordermanns. Sehen kann nur eine Person pro Gruppe. Bei Anfängern ist das der Frontmann des „Wurms“, später kann es auch die zweite, dritte oder letzte Person sein. Der Sehende führt wortlos sein Team, indem er es von vorn oder von seiner Position aus durch Druck bzw. Zug auf die Schultern leitet.

- Blinder Kreis

Alle gehen einzeln im Raum, stoppen auf Kommando, lassen ihre Arme seitlich am Körper hängen und schließen die Augen (wer schwindelt, betrügt hier die ganze Gruppe!). Dann versuchen alle, durch langsame Fortbewegung an den Schultern/Oberarmen Kontakt zu anderen Mitspielern zu bekommen, so lange bis jeder an beiden Schultern einen Partner verspürt und somit der blinde Kreis gebildet ist.

- Ich sowie Du sowie Er sowie Es

Alle gehen und stehen auf Kommando (Klatschen). Dann deuten alle stehend und mit hoher Körperspannung, während sie laut „Ich sowie Du sowie Er sowie Es“ sprechen, bei „ich“ auf sich selbst, bei „Du“ und „Er“ auf weitere Personen, bei „Es“ auf ein Ding im Raum. Dann gehen wieder alle, auf Klatschen wird die Übung wiederholt, es werden dabei je Durchgang immer dieselben Menschen und Dinge bezeichnet, was immer eine Neuorientierung im Raum erfordert. Varianten: Die Äußerungen erfolgen auf Anweisung im Ton von Verschwörern, von Fußballfans, von Befehlenden, von Untergebenen, von Liebenden, etc.

- Schluss mit: Zählen auf acht

Diese Übung schließt ritualartig den Warming-Up-Teil unserer Proben ab, zugleich ist sie immer die letzte Übung vor einer Aufführung. Alle stehen im Kreis, Gesicht einander zugewandt. Alle heben die rechte Hand, rufen gleichzeitig „Ha“ und machen einen Ausfallschritt in den Kreis. Dann rufen alle „Eins“, während sie zurücktreten. Auf „Ha“ treten sie erneut in den Kreis, bei „Eins, zwei“ treten sie zurück, auf „Ha“ wieder hinein, bei „Eins, zwei, drei“ wieder heraus. Die Übung wird fortgesetzt bis „Acht“, dann wird bei jedem weiteren Durchgang die Anzahl der genannten Zahlen reduziert. Ende auf „Eins“ und „Ha“.

- Figurenfindung

Raumlauf, währenddessen wird die Geschichte gedanklich bewegt:

Forscht nach - welche Personen können vorkommen in der Geschichte, angedeutet oder behauptet? Sucht nach Personen, die der Text anbietet und entscheidet euch während des Gehens für eine Figur. Eine nicht deutliche Figur könnt ihr selbst ausgestalten. Weitergehen und auf Klatschen: stehen bleiben und ein Standbild anbieten.

- Zifferblatt

Übung zur Erarbeitung einer Handlungsverlaufs sowie relevanter Rollen. Zunächst wird der vorhandene Plot, so löcherig er auch ist, als ein Zifferblatt betrachtet. Jede/r Spieler/in schlüpft während der Improvisation in eine Figur seiner Wahl, stellt diese in eine konkrete Handlungssituation, die der Plot nahelegt, und ordnet sich dann einer der zwölf Ziffern zu, je nachdem, in welcher Situation er seine Figur im Ablauf des späteren Geschehens vermutet. Die auf dem Zifferblatt verteilten Figuren werden von der Gruppe danach in eine für alle plausible, chronologische Anordnung gebracht, weitere notwendige Figuren werden ergänzt, Lücken werden erkannt. Damit entsteht ein provisorischer Handlungsverlauf. Diese Methode kann auch auf im Plot vorhandene oder zumindest vermutete Orte bzw. Konflikte angewandt werden. Außerdem kann so Material ausgeschieden werden, denn von Figuren, Orten, Konflikten, die kein Gruppenmitglied für sich als interessant empfindet, will niemand auf der Bühne erzählen.

- Überlegungen zur Arbeitsweise

So ungeordnet dieser Arbeitsprozess scheinbar verläuft, er hat Methode. Und je mehr Rollen entstehen, desto effektiver und zielgerichteter setzt die Gruppe ihre Kreativität ein. Es zeigt sich, wer für welche Rollen geeignet ist, wo Rollen gesplittet werden sollten, was alles (Rollen, Kulissen, Stimmungen) personal gestaltet werden kann. Hilfreich sind dabei einerseits übertreibende, verzerrende, groteske, beschleunigte oder verlangsamte, d.h. nicht realistische Spielweisen. Andererseits wirken die Akteure häufig dann am authentischsten, wenn sie ihre Rolle zusammen mit der Spielleitung so entwickeln, dass sie ihre persönlichen Eigenheiten als Stärke (z.B. als ein skurriler Typ, als eine seltsame Figur, als Person mit einem speziellen Tic) einbringen können.

Evtl. brauchbare Zusatztexte

Christa Reinig, Robinson

Manchmal weint er wenn die worte
still in seiner kehle stehn
doch er lernt an seinem orte
schweigend mit sich umzugehn
und erfindet alte dinge
halb aus not und halb im spiel
splittert stein zur messerklinge
schnürt die axt an einen stiel
kratzt mit einer muschelkante
seinen namen an die wand
und der allzu oft genannte
wird ihm langsam unbekannt

Dieter Leisegang, Einsam und allein

Einsam ist ja noch zu leben
Hier ein Ich und dort die andern
Kann durch die Alleen wandern
Und auf Aussichtstürmen schweben

Einsam ist noch nicht allein
Hat noch Augen, Ohren, Hände
Und das Spiel der Gegenstände:
Und die Trauer, da zu sein

Doch allein ist alles ein
Ist nicht da, nicht dort, nicht eben
Kann nicht nehmen oder geben
Leergelebt und allgemein

Ein Text von Ror Wolf in bearbeiteter Fassung

Tatsächlich möchten wir die Geschichte gar nicht erzählen.
Ich könnte genauso gut wie sie auf die Geschichte verzichten.
Ich könnte auf alle Geschichten verzichten – aber manchmal weiß ich eine Neuigkeit.
Beispielsweise die von dem Mann, der sich beim Spaziergehen verlaufen hatte –
man hat ihn niemals wieder gesehen. Oder die andere, von dem Posaunisten, keiner
weiß, woher der kam, den überraschte beim Wandern im Zillertal am Donnerstag ein
Unwetter, und eine Sturzflut spülte ihn... – Warum ich ihnen das alles erzähle? Weil
wir warten, auf unsere Hauptperson, auf einen Mann, über den sonst kein Mensch
reden würde... – Alles, was wir jetzt erwarten, ist ein Stoß, ein Sturz oder ein Schuss.
Das ist wirklich nicht zu viel verlangt.
(Ror Wolf, Mehrere Männer. Frankfurt 1992, Seiten 9, 32, 47, 102)