

## **Workshop „Raum. Ort. Weg. Ziel“ von Karlheinz Frankl/ LAG 2018**

Im Mittelpunkt stand der gut kalkulierte Bühnenraum, seine Möglichkeiten und Grenzen. Karlheinz Frankl erarbeitete mit uns Positionen und Gänge, die dem Bühnenraum eine besondere Wirkung verleihen. Er hatte dabei einen ruhigen, klaren Ton und nahm wohlwollend zunächst alle Vorschläge und Ideen der Teilnehmer\*innen auf. Durch gegenseitiges Betrachten der Ergebnisse wurden leicht Verbesserungsvorschläge angenommen und Szenen verdichtet.

### **Kennenlernen**

- "Ich heiße **Petra** und nehme auf die Insel ein **Pferd** mit."
- Die Vorgänger mit Namen und mitgenommenem Gegenstand benennen und mit eigenem Namen fortfahren usw.

### **Gehen**

- Jeder für sich, einmal Klatschen stehen bleiben, beim nächsten Klatschen gehen; 2mal Klatschen in Gegenrichtung laufen; 3mal Klatschen rückwärts gehen; gehen in Geschwindigkeit 1 bis 10

### **Wahrnehmung schärfen**

- Punkt aussuchen
- mit "Da" auf den Punkt zeigen
- Punkt emotional füllen : Angst / Freude / Liebe / Geheimnis

### **Ich, so wie du, so wie er, so wie es, ha ha:**

- beim Klatschen stehen bleiben und mit dem Satz entsprechend deuten, immer bei der gleichen Auswahl bleiben

emotional aufladen:

- verliebt
- ängstlich
- zornig
- geheimnisvoll

### **Schwarm**

- Gruppe wird vom SL in schneller Abfolge aufgefordert, in Ecke 1, 2, 3, 4 zu laufen; bei Freeze entstehen aus dem Bewegungsfluss heraus aussagekräftige Gruppenbilder
- 6 Spieler betrachten jeweils die entstandenen Raumformen

### **Thematisches Aufladen der Raumformen**

#### **Wald**

- Jeder ist ein Baum, fühlt sich hinein. "Was für ein Baum bin ich? Wie bin ich verwurzelt?..."

- Geräusche kommen dazu
- Wind
- Zuschauergruppen nehmen Korrekturen vor z.B. Beine schließen; Arme zu einer Baumkrone heben, Ausrichtung der Blickrichtung etc.

### **Eisscholle**

- die Mitte einer Eisscholle wird markiert
- PA: das jeweilige Paar muss sich so bewegen, dass die Eisscholle im Gleichgewicht bleibt.
- 3er Gruppen. 3 Spieler bewegen sich so, dass die Scholle im Gleichgewicht bleibt.

### **Objekte**

#### **15 schwarze Hocker mit unterschiedlichen Beinlängen (siehe Foto)**

- es werden unterschiedliche Waldbilder erprobt
- enge Abstände
- kleine Personen auf kleinen Hockern, große auf großen
- mehrere gruppieren sich um einen Hocker
- Körperdrehungen
- Hocker stehen mit den Füßen nach oben zwischen den "Menschenbäumen"
- Wege verengen mit den umgestülpten Hockern

### **Hänsel und Gretel**

- Hänsel und Gretel stehen außerhalb des Waldes
- Wald macht Geräusche und Bewegungen im Wind
- Jeder sucht sich einen Satz als Baum, der eine unheimliche Grundstimmung hat
- Satz soll mit "Ich" beginnen: " Ich sehe euch; ich weiß den Weg; ich würde nicht weitergehen; mich triffst du immer wieder; ich mag kalte Kinder... etc.
- Hänsel und Gretel suchen einen Weg durch den Wald; die Bäume, die sie passieren, sprechen; Angst wächst
- Wald chorisch: "Ich, so wie du, so wie er, so sie sie, so wie es, ha ha." Die Blicke dabei auf Hänsel und Gretel gerichtet, steigern des Unheimlichen

## **Im 2. Teil des Workshops arbeiteten wir an einem Text**

Die Geschichte „Das Unterseeboot“ von Marcel Cremer wurde zweimal vom SL vorgelesen (Aus „Der unsichtbare Zuschauer“ Hrsg. Agora. Das Theater der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens. St.Vith 2006 / S. 36f):

Kinder spielten in den Ferien mit Vorliebe mit einem Jauchefass U-Boot. Die Tonne diente auch zur Bewässerung. Einer der Jungs sollte dazu draußen bleiben, den Deckel und gegen die Hitze die Tonne mir Wasser bespritzen. Nun musste aber dieser Junge dringend aufs Klo, verließ das "U-Boot", rannte nach Hause und vergaß dabei, zurückzukehren und den Deckel wieder zu öffnen. Im Fass entstand unerträgliche Hitze und zunehmend Panik. Irgendwann hörte die Großmutter die Rufe und befreite die Jungs schimpfend über deren dumme Ideen.

Es entstehen folgende Inszenierungsideen:

**A**

**Raum in den Köpfen der Zuschauer aufbauen**

**B**

**Raum entstehen lassen durch gespielte Enge**

**C**

**Vorgegebene Enge im Raum suchen; z.B. tiefe Nische unter Fenster vor Heizkörper**

Eine Gruppe entscheidet sich für Spielidee A und arbeitet mit dem Text. Wichtige Sätze werden dazu gefunden und in Ich-Form vorgetragen.

Die Gruppe sitzt auf den beschriebenen Hockern aufsteigend wie auf einer Tribüne in 5 Reihen . Sie tragen den Text, teils chorisch, teils in Dialogform vor und ergänzen durch reduzierte Bewegungen. So entsteht eine lebendige Erzählform, die die Geschichte anschaulich macht und den Zuschauer die Enge im Fass fühlen lässt.

Eine andere Gruppe arbeitet an der Spielidee B, die Handlung szenisch in einem engen Raum umzusetzen. Karlheinz Frankl stellt den Spielern die "Raumuhr" vor:

Die TN stehen im Kreis, jeder versetzt sich bei geschlossenen Augen in eine Figur aus der Erzählung und springt auf ein Zeichen des SL in die Position. Nun schauen sich alle jede Figur an, vermuten, wer sie ist und an welcher Stelle sie sich gerade befindet. Im Anschluss positionieren sich die TN mit ihrer Figur in der Raumuhr im entsprechenden Ablauf innerhalb der Geschichte.

Auf diese Weise finden sich Szenen, die die TN für wichtig und spielbar halten.

Bei der Suche nach einem engen Raum einigte sich die Gruppe auf eine Fensternische vor dem Heizkörper, die sowohl oben auf dem breiten Fenstersims als auch unten in der breiten Nische beispielbar war.

Hierbei galt besonders die Devise: **"Nicht behaupten, wo man ist, sondern spielen!"**

Dieser Grundsatz ist es wohl auch, der dem Workshop seine besondere Note gab. Es entwickelte sich

eine unbändige Spielfreude. Karlheinz Frankl hat es wunderbar verstanden, alle TN am Entstehungsprozess zu beteiligen und Räume zu öffnen.

*Beatrice Baier*