

# Workshop mit Michael Müller (Schauspielhaus Hamburg)

## LAG Februar 2017 (23.02.2017)

Der Crossover von Film und Theater hat viel mit Raum zu tun. Wie füllen wir einen Raum, den wir mit Film nicht füllen können? Michael Müller zeigte uns Bewegungsmittel, die die Kamera ersetzen. (Volker Lösch etc.) Dazu verwendet er kleine Theaterstücke um verschiedene Film- und Erzählebenen einzubinden.

### 1) Einstieg:

Kein Namensspiel, aber wir schreiben fünf Sätze auf – was uns gerade in den Sinn kommt. Mit einem dieser Sätze stellen wir uns vor.

### 2) Es geht los:

Wir verteilen uns und gehen durch den Raum.

- Einer bleibt stehen, alle frieren ein, aufgelöst wird mit „Danke!“
- Das Gleiche, aber derjenige/diejenige, der/die zuerst steht, spricht einen zuvor ausgewählten der 5 Sätze, aufgelöst wird mit „Danke!“
- Gruppe wird in zwei Teams geteilt, A und B. Alle gehen, bleibt eine Person aus A stehen, stehen alle As, alle Bs gehen weiter und sprechen ihre Sätze, auch an die stehenden Personen heran. → Aufmerksamkeit ist gefordert, da man wahrnehmen muss, wer zur eigenen Gruppe gehört und entsprechend reagieren soll.

•

### 3) Der Raum/ Loops:

Auf dem Boden ist ein quadratisches Raumfeld abgeklebt, die Mitte ist markiert, kreuzförmige Klebestreifenlinien teilen das Quadrat in vier jeweils gleich große Felder.

- Wir wählen einen neuen Satz und entscheiden uns, an welche äußere Linie des Quadrats (Blick nach innen) wir uns auf einen Impuls stellen wollen.
- Raumlaf
- Klatschimpuls
- aufstellen an den Linien
- Sätze sprechen in Varianten
- Variante 1: Alle Spieler auf einer Seite sprechen gleichzeitig ihren Satz, die gegenüberliegende Seite antwortet
- Variante 2: Ein Spieler nach dem anderen auf einer Linie spricht seinen Satz, die gegenüberliegende Seite antwortet
- Variante 3: immer im Wechsel sprechen die sich gegenüberstehenden Personen ihren Satz → komischer Effekt, denn daraus ergeben sich teilweise skurrile Dialoge
- Variante 4: Alle Sätze werden ohne feste Ordnung im Fluss gesprochen – die Spieler sollen mit ihren Sätzen dort andocken, wo sie inhaltlich passend erscheinen.

Mehrfach wieder auflösen und neu an die Linien stellen – es ergeben sich immer wieder neue „Formen“, manchmal stehen die Teilnehmer sehr gut verteilt, manchmal sehr unregelmäßig.

#### 4) Aufreißen des Raums/ Raumentscheidung:

Raumlauf, auf Impuls gibt es für jeden Spieler 3 Möglichkeiten:

- a) Sehr schnelle Fluchtbewegung nach schräg vorne aus dem Raum heraus, dann Freeze
  - b) Sehr langsame Rückwärtsbewegung in die entgegengesetzte Richtung, irgendwann verharren
  - c) Ruhiger Gang in das Zentrum (markierter Punkt im Quadrat), dort verharren, „Klumpen bilden“- Schutz
- Es entstehen sehr intensive Bilder!

#### 5) Übung „Reverse“:

Raumlauf, der Spielleiter ruft immer wieder Befehle in den Raum, es muss genau das Gegenteil getan werden:

Gehen ← → Stopp: Bei Aufforderung gehen muss stehengeblieben werden, bei Stopp, muss gegangen werden

Weitere: Klatschen ← → Hüpfen;

Bein ← → Arm

#### 6) Kreisen – Fragen – alle auf Close-Up

- Wir gehen zu zweit zusammen und stehen Schulter an Schulter in entgegengesetzter Richtung, dann beginnen wir zu kreisen → die Drehbewegung ist langsam
- einige Spieler werden herausgenommen und bewegen sich durch die Menge der sich drehenden Paare, stellen ihnen Fragen und erhalten Antworten
- nach und nach sollen die Paare aufhören sich zu drehen und bewegen sich nach vorne an den Bühnenrand

#### 7) Spiel im FilmBildRaum:

*Totale – Nahe – Extreme Close-Up; Zoom; Perspektiven (intensiver Teil mit Tschechov-Sätzen in Team A/B; jeweils eine Gruppe schaut zu)*

Teil I.

#### **Gruppe A (alle Spieler erhalten einen Satz auf einem Kärtchen)**

##### **1. Close-Up und Totale (Zoom)**

- Standorte in abgegrenztem Raum (Tiefe nach hinten!!!)
- jeder einzelne in eigenem Tempo und zu selbst gewähltem Startmoment ganz nah ran ans Publikum
- Fokus halten (als sei der Fokus die Kamera) und dann in gleichem Tempo zurück auf Ausgangspunkt
- Das Gleiche, aber vorne den Satz sprechen
- Das Gleiche, den Satz aber erst hinten sprechen → wirkt stärker, macht den Raum auf
- Mit Tempi spielen

## 2.Spot

- im Kreis gehen, vorne gibt es einen „Spot“, immer eine Person tritt in den Spot und spricht, es geht los mit einer Reihe, die dann zu einem Kreis wird
- Variante: die ersten Zwei treten in den „Spot“ und sprechen ihre Sätze wie einen Dialog, der Rest geht in fließendem Tempo im Kreis, erst wenn der Spot wieder frei ist, treten erneut zwei Spieler hinein → wichtig ist das Weiterfließen des Kreises

## Gruppe B (alle Spieler erhalten einen Satz auf einem Kärtchen)

### 3. Stufenweise Heranzoomen

- Standorte in abgegrenztem Raum, dabei gut verteilen (ganz hinten bis ganz vorne, leicht versetzt). Die Person, die am weitesten hinten steht beginnt mit ihrem Satz, der letzte Satz wird von der Person gesprochen, die ganz vorne steht

•

### 4. Trennung von Figur und Text

- Gleiche Ausgangssituation, die hinterste Person beginnt und dann folgen wieder stufenweise nach Standort bis nach vorne die übrigen
- Wir gehen nach vorne und stellen uns hinter eine Person, die weiter vorne steht, sprechen unseren Satz
- damit wirkt es so, als spräche die Figur in Gedanken

•

### 5. Spiel mit Zuschauer-Fernbedienung

- Die Spieler werden durchnummeriert
- Die Zuschauer dürfen die Nummern aufrufen, der Spieler mit der aufgerufenen Nummer muss nach vorne zu dem Zuschauer gehen und in einer Haltung seinen Satz sprechen
- Die Zuschauer können ihre Macht über die Spieler ausüben → z.B. einen Spieler hin- und her scheuchen; man muss darauf achten, dass es nicht ausartet.

•

### 6. Trennung von Text und Mimik/ Körperhaltung

- Ein Teil der Spieler verteilt sich wieder wie zuvor im Raum
- Die anderen Gruppenmitglieder docken bei jeweils einem Spieler ihrer Wahl an
- Sie stellen sich mit dem Rücken zum Publikum und sprechen ihren Satz
- man sieht nur den Spieler der nicht spricht
- Der Spieler, der zuerst stand spricht seinen Satz während die angedockten Spieler dazu über Mimik und Körperhaltung ausdrücken, was dieser Satz aussagt

## Teil II.

•

## Gruppe A

### 1. Kameranachwenk

- Die Spieler stehen horizontal aufgereiht, aber deutlich versetzt
- Ein Spieler übernimmt die Aufgabe hinter den Spielern entlangzugehen (langsam – von links nach rechts)
- Sobald er einem Spieler über den Rücken streicht, spricht dieser seinen Satz

- Die Reihe wird abgegangen, es soll der Effekt eines Kameranahmens entstehen

## 2. Perspektiven/ Winkel verändern

- Aus der Position im Raum bewegen sich die Spieler in unterschiedlichen Winkeln nach vorne auf die Zuschauer zu, dadurch können verschiedene Perspektiven aufgemacht werden

## 3. Kamerafahrt

- Die Gruppe positioniert sich in einer horizontalen Linie (relativ dicht bei einander stehend)
- Ein Spieler geht sehr langsam vorne an der Reihe vorbei, sobald er an der ersten Person vorbeigegangen ist, spricht diese ihren Satz, dann die nächste, wenn er vorbei ist und so weiter... → *soll den Effekt einer Kamerafahrt haben*

## Gruppe B

### 4. Vogelperspektive/ Froschperspektive

- Ein Spieler wird ausgewählt und stellt sich in der Mitte des Raums auf einen Stuhl.
- Alle anderen Spieler der Gruppe legen sich auf den Boden und schauen zu der Person auf dem Stuhl hinauf, diese spricht ihren Satz. → *Wirkung nicht so stark, da man die Vielen auf dem Boden schlecht sieht*
- Umgekehrtes Prinzip: eine Person auf dem Boden, alle anderen verteilt darum herum, nach und nach treten sie näher an die Person auf dem Boden heran und sprechen jeweils ihren Satz → intensive Wirkung, starkes Bild

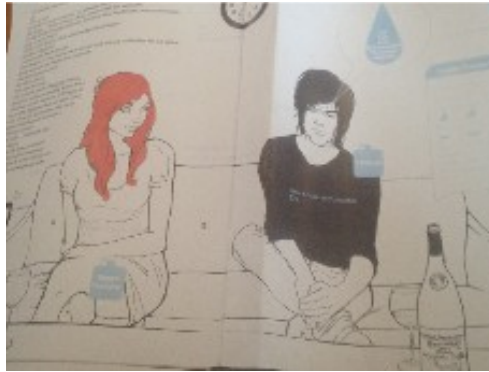
### 5. Fokussierung (im Quadrat)

- Die Gruppe bewegt sich ausschließlich in dem abgeklebten Quadrat
- Immer ein Spieler kann in dem zuvor vereinbarten Teilquadrat stehen bleiben
- Die ganze Gruppe reagiert, indem sie ebenfalls stehenbleibt und den Kopf dem Protagonisten zuwendet
- Dieser spricht nun seinen Satz – kurz verharren, dann auflösen (vgl. auch Einstiegsübung!)
- Laut Aussage der Zuschauer entstehen sehr starke Bilder und es findet eine Fokussierung (ähnlich wie Spot) statt



## 8) Arbeit mit Storyboard

- Jeweils zu zweit erhalten wir den Teil eines „Storyboards“ aus der Vorlage „Miteigenen Augen“ von Ane Svingen und Christoffer Grav
- Aufgabe ist es aus den Bildern und dem Text heraus eine kleine Szene zu entwickeln, in der wir die Mittel einsetzen, die wir zuvor erprobt haben



## 9) Zusammensetzen der Screenshots

- Nachdem wir alle entworfenen Szenen gesehen und damit eine Idee vom Ablauf der Handlung haben, versuchen wir die Szenen „filmisch“ zu verschränken
- Wir beginnen dazu mit Szene 7, die gedoppelt ist und in die sich Szene 8 (auch doppelt) hineinschiebt;
- anschließend gibt es einen Break, es folgt Szene 1, eine Variante, anschließend die zweite Version, die sich dann wie eine Verschränkung von Realität und Traum lesen lässt

## 10) Märchenwald

Wir erhalten alle ein Kärtchen auf dem vermerkt sind:

- Bewegungsqualität (z.B. pendelnd, eckig, abgehackt, schlurfend, wellig,...)
- Mehrere Bewegungsarten (z.B. kriechen, rennen, hopsen, schleichen, ...)
- Richtungen (z.B. vor und zurück, zickzack, rauf und runter,...)
- Ein Märchenspruch (z.B. „Rucke di gu...“ – „Knusper, knusper, knäuschen...“)
- Gemeinsam lassen wir einen abgefahrenen Märchenwald entstehen → *die Szenerie treibt Tränen des Lachens in die Augen; die Frage ist, ob jüngere Schüler da mitmachen oder es dann eher Klischees gibt bzw. sie überfordert sind von der Abstraktion der Figuren*

## 11) Flughafen-Szene

Am Ende arbeiten wir mit einer Szenerie am Flughafen, in den sich Protagonist Justin zurückgezogen hat, um dort dem Schicksal zu entkommen. Das Schicksal aber ist präsent und spielt mit.

- Die Textpassagen stammen aus dem Jugendroman „Was wäre wenn...“ (engl. Just in Case) von Meg Rosoff

Tschechov-Sätze:

Und wenn ich bei Ihnen bleibe – die ganze Nacht.

Ich fahre nach Moskau!

*Verfasser: Konstanze Schuch und Claudia Zenk*