

Theater machen – ein roter Faden

Von Ursula Ulrich

Weiterbearbeitete Version, basierend auf einem Auszug aus: Felder, Marcel; Kramer-Länger, Mathis; Lille, Roger & Ulrich, Ursula (2013). Studienbuch Theaterpädagogik. Grundlagen und Anregungen. Zürich: Publikationsstelle PH Zürich.

Einführung

„Jeder Mensch muss nach seiner Weise denken; denn er findet auf seinem Weg immer ein Wahres oder eine Art von Wahrem, die ihm durchs Leben hilft. Nur darf er sich nicht gehen lassen, er muss sich kontrollieren; der bloße nackte Instinkt geziemt nicht dem Menschen.“ Goethe (Maximen und Reflexionen 460)

So vielfältig wie die Handschriften der Spielleiterinnen und Spielleiter, so individuell wie die Gruppenzusammensetzung, so verschieden sind auch die möglichen Wege zur Aufführung. Vom offenen, undokumentierten und spontan gehandhabten Probeverlauf bis hin zum überbestimmten Ablauf mit fix geplanten Einheiten – irgendwo dazwischen finden sich wohl alle wieder. Das Kapitel 7 gibt Einblick in verschiedene Planungsmodelle und sucht nach Gemeinsamkeiten in Modellen namhafter Theaterpädagogen und Theaterpädagoginnen (Kapitel 7.2). Ergänzt wird diese Auslegeordnung durch das konkrete Planungsmodell „Theater machen, ein roter Faden“ (Kapitel 7.3). Dieses kann als Planungshilfe bei der praktischen Umsetzung eingesetzt, individuell ergänzt oder mit eigenen Modellen verglichen werden; verstanden als mögliche „Wegbeschreibung“.

Ein erster Überblick

Das konkrete Planungsinstrument „Theater machen – ein roter Faden“ (vgl. Ulrich (2009), S. 108ff.), basiert auf Erfahrungen im praktischen Schulumfeld (Beratung und Begleitung). Es wurde darauf aufbauend entworfen, erprobt, angepasst, überarbeitet und verfeinert; immer im direktem Praxiskontakt mit Lehrpersonen, Spielleiterinnen und Theaterpädagogen.

Phase 0 KONZIPIEREN; Planen, organisieren, konzipieren

Ideen tauchen auf, Projekt-Konzept erstellen, Projekt in den Schulalltag einbauen, organisatorische Fragen klären

Phase 1 SPIELEN; Theatrale Spielgrundlagen

Vertrauen aufbauen, Spiellust wecken, Werkzeuge und Ausdrucksmittel kennen lernen und damit umgehen, Freude an einer gemeinsamen Idee finden

Phase 2 ERFINDEN; Recherchieren, sammeln und improvisieren

Auf spielerische Weise mit dem Thema, dem Stoff in Beziehung treten, Spielanstösse geben, recherchieren und improvisieren.

- Phase 3 GESTALTEN; Spielvorlage**
Eine Spielanlage wird bearbeitet, Texte aus Improvisationen werden aufgeschrieben, inhaltliche Eckpfeiler werden gesetzt; der Stoff wird inhaltlich und dramaturgisch festgelegt, die dramaturgische Struktur wird festgelegt.
- Phase 4 GESTALTEN UND KOMPONIEREN; Szenisch gestalten**
Der in eine Form gebrachte Stoff wird ausgearbeitet. Verschiedene szenische Gestaltungsschwerpunkte werden nun entwickelt und fixiert. Szenenabläufe können wiederholbar gemacht und das entstandene szenische Material zu einem Ganzen zusammengesetzt werden.
- Phase 5 KOMPONIEREN; Endproben und Feinschliff**
Das Stück steht, Details, Tempo- und Rhythmusfragen werden geklärt, Sicherheit im Auftreten und Wiederholen wird erlangt.
- Phase 6 PRÄSENTIEREN; Aufführung und Auswertung**
Alles ist bereit. Die Spannung und das Lampenfieber reichen sich die Hand. Ein Publikum, das sich seiner Rolle bewusst ist, wartet neugierig. Und als Abschluss folgt schliesslich die Nachbereitung des Projektes.

Wie kann „Theater machen – ein roter Faden“ genutzt werden?

Eine Struktur in der Planung – als Ausgangslage verstanden – ist hilfreicher und unterstützender Begleiter. Das in einer Grobplanung festgelegte künstlerische und inhaltliche Ziel ist einerseits das, auf welches die Spielleitung als künstlerischer und pädagogisch tätiger Allrounder (vgl. Kapitel 6) immer wieder zurückgreifen und darauf flexibel regieren kann. Andererseits können das Wissen um mögliche Phasen den Verlauf des Prozesses klären und diesen unterstützen.

Abweichen wird man sowieso – dafür sind Konzepte da.

Dieser Planungsvorschlag versteht sich im besten Falle so, dass er als Ausgangslage genutzt und im Prozess immer wieder neu angepasst, neu überprüft, neu erfasst wird. Er ist als eine Art Checkliste, als ein Kompass gedacht, den es nach jedem Schritt immer wieder neu auszurichten gilt. So kann der natürliche und bewegte Ablauf des Projektes auch immer wieder verlassen, hinterfragt und umgekrempelt werden. Der 'rote Faden' ist also als Planungsstrukturvorlage zu verstehen und nicht als streng einzuhaltendes Phasenmodell. Individuell, je nach Standpunkt und Bewegungsrichtung.

Die Phasen verstehen sich als immer wiederkehrende Elemente im Prozess. Sie bauen aufeinander auf, werden jedoch immer wieder gegenseitig bereichernd kombinierbar eingesetzt und angewendet. Spiele aus der Basisarbeit können durchaus als szenisches Gestaltungsmittel in einer späteren Phase wieder erscheinen, Improvisationsanlässe werden vermutlich durch Spiele aus der Basisarbeit eingeleitet, um beispielsweise die Spielbereitschaft zu steigern. Denn, wie Rellstab sagt – welcher kalte Körper spielt schon gerne.

Phasen im Detail

Phase o: KONZIPIEREN; Planen, organisieren und konzipieren

Um ein Theaterprojekt in Angriff zu nehmen, braucht es als „Sprungbrett“ einen Ausgangspunkt: ein Thema, eine Ausgangsidee, eine Ausgangslage, eine Stückidee (vgl. 4.7 Thema).

Theaterstücke können also verschiedenste Ausgangspunkte haben. Der Ausgangspunkt wiederum beeinflusst die Arbeitsweise. Was alle gemeinsam haben: Eine szenische Arbeit entsteht.

Ausgangspunkte (ausführliche Liste siehe Kapitel 4.7)

- Theaterstücke mit vorgegebener Textfassung
- Geschichten in Prosa
- Bilderbücher
- Thema
- Anfang, Mitte oder Ende ist vorgegeben, der Rest wird erfunden
- Ausgehend von Objekten, Geschichten erfinden
- Ausgehend von Bildern, Geschichten erfinden
- Fotoalbum
- einen Raum bestimmen, in dem die Geschichte spielen soll
- Figuren auswählen, die Lust auf das Spielen wecken
- Darstellungstechniken wie Schattenspiel, Figurenspiel, Maskenspiel usw.

Projekt-Konzept

Damit ein Theaterprojekt sowohl inhaltlich als auch organisatorisch den gewünschten Verlauf nehmen kann, besteht die Möglichkeit, dass die Spielleitung im Vorfeld des Projektstarts eine erste Planung festlegt und das Projekt in den Schulalltag einzubauen versucht. Für einen reibungslosen Verlauf ist es sicher notwendig, bereits vor Beginn einige künstlerische, didaktische und organisatorische Fragen zu klären. Es erleichtert die darauf folgende praktische Arbeit am Stück und schafft Freiraum für die spielerischen und künstlerischen Aufgaben. Des Weiteren kann eine Planungsstruktur wie das hier folgende Beispiel „Möglicher Projektverlauf“ – eine Art Checkliste – als Hintergrundpapier ein Theaterprojekt begleiten. Abgestimmt auf die Phasen aus „Theater machen – ein roter Faden“ (siehe oben) befinden sich auf diesem Planungspapier die parallel dazu laufenden organisatorischen Aufgaben und Fragen. Die hier festgelegte zeitliche Achse wird in jedem Falle den individuellen Gegebenheiten des Projektes angepasst.

Möglicher Projektverlauf

Zeit	Theaterarbeit	Organisation
Offen		
ca. 6 Mte. vor Première	Phase 0: KONZIPIEREN <i>Planen, organisieren und konzipieren</i>	
	Theatrale Spielgrundlagen (Kapitel 5.3) Wahrnehmungsspiele und –übungen / Spiele und Übungen zu Körperausdruck Spiele und Übungen mit Stimme und Sprache / Spiele und Übungen zur Ensemblebildung	<p>Wunsch nach Projekt entsteht in der Klasse und bei der Spielleitung</p> <p>Thema Theater Was ist Theater? Was gehört dazu? Theater als Kunstform und kulturelles Gut thematisieren: Vergleich Theater / Fernseher / Kino Einen Theaterbesuch machen.</p>
		<p>Anzahl Spieler/innen Mögliche Partner/innen suchen (intern/extern)</p> <p>Projekt-Konzept erstellen Grober Zeitplans: Wieviele Wochen? Wieviele Wochenstunden? Ungefähre Etappenziele festlegen Projektwoche möglich? Wann Premiere?</p>
ca. 5 Mte. vor Première	Phase 1 SPIELEN <i>Theatrale Spielgrundlagen</i>	
	Theatrale Spielgrundlagen (Kapitel 5.4) Recherchieren, sammeln und improvisieren (Kapitel 5.4) Spielerische Recherche, szenische Suche, thematische Improvisationen. Figurenarbeit. Versuche mit Texten. musikalische	<p>Entscheidung für Projekt Die Kinder sind mit theatralen Grundlagenspielen in Berührung. Erstes Brainstorming möglich.</p>
		<p>Entscheidungen und Absprachen mit Partner/innen Wer übernimmt die Spielleitung?</p> <p>Erste Informationen an mögliche Partner/innen Schulleitung Lehrer/innenteam Fachlehrpersonen Hausdienst Eltern evtl. externe Fachpersonen</p> <p>Rahmenbedingungen klären Ideale Proberäume reservieren Aufführungsraum reservieren Beleuchtungsmaterial reservieren Zeitplan realistisch? Budget vorhanden?</p>
ca. 4.Mte. vor Première	Phase 2 ERFINDEN <i>Recherchieren, sammeln und Improvisieren</i>	

			<p>Recherche Suche und Wahl eines Themas, eines Stoffs, eines Spielorts, ...</p> <p>Auf spielerische Weise mit Thema, Stoff...experimentieren, improvisieren</p> <p>Suche nach Texten, Liedern, Musik etc.</p> <p>Konkretisierung von Thema/Stoff aufgrund Improvisationen</p> <p>Textbuchnotizen Festhalten erster Szenen und Figuren Festhalten erster Texte</p>	<p>Evtl. Finanzierungsmodelle andenken Schulbudget Gemeindebudget Sponsoring</p> <p>Evtl. Budgetierung und Gesuche</p> <p>Vereinbarungen mit Partnerinnen Verantwortlichkeiten Arbeitszeiten Honorare</p> <p>Projektplan/Probenplan Erstellen einer konkreten Planung für Projektphase mit Partner/innen (wer arbeitet wann, wo, mit wem, wie lange, woran)</p> <p>Technische Klärungen Spielort(e) Publikumssituation(en) Beleuchtung Ton Bühnenbild Kostüme</p> <p>Bühnen- und Beleuchtungspläne erstellen</p>
ca. 3 Mte. vor Première		<p>Phase 3 GESTALTEN Spielvorlage</p>		
		<p>Spielanlage Festhalten erster Szenen und Figuren Festhalten erster Texte</p> <p>Spielanlage wird allmählich zum Spielverlauf Produkt wird erkennbar als Szenenbuch, Stückablauf, auf Szenenblättern...</p>	<p>Information Schulleitung/Schulbehörden Elternschaft Lehrer/innenteam Hausdienst</p> <p>Reservieren Räume für Projektwoche Beleuchtung (falls nicht vorhanden)</p>	
ca. 2 Mte. vor Première		<p>Szenen und Figuren werden weiter entwickelt</p>	<p>Einladungen Einladungen zu Aufführung(en) erstellen Einladungsliste Reservationsprozedere und -liste</p>	
ca. 6 W. vor Première		<p>Regiebuch Beinhaltet Texte, Abläufe,</p>	<p>Einladungen Einladungen zu Aufführung(en)</p>	

			Gestaltungselemente, Notizen zum Bühnenbild, ...	versenden (Post, Mail?)
ca. 4 W. vor Première			Phase 4 GESTALTENUND KOMPONIEREN Szenisch gestalten	
		Szenische Gestaltung (Kapitel 4 und 5.5) Szenenproben, Figurenarbeit, Textarbeit Choreografische und musikalische Elemente	Festlegungen von Szenen Texten Figuren Handlungen Vorgängen Abläufen Dramaturgische Fragen klären Verständnis der ‚Geschichte‘? Spannungskurven? Höhepunkt(e)?	Organisation Projektwoche Betreuung der nicht probenden Schüler/innen klären Probepanung für Projektwoche erstellen Arbeitszeiten während Projektwoche festlegen und kommunizieren Werkstatt- oder Planarbeit für nicht probende Schüler/innen in Projektwoche planen und vorbereiten Betreuungspersonen für nicht probende Schüler/innen anfragen Evtl. Publikumsklasse für Generalprobe einladen Organisation Aufführungen Evtl. Transporte organisieren Bedienung Beleuchtung/Ton an Aufführungen (wer?) Aufbau von Lichtanlage (wer?) Fotos von Aufführung: Wer, wann, wie (Preis?)
1 W. vor Projekt- woche			Wiederholbarkeit Szenen festlegen und gestalten Entscheidungen treffen Szenen wiederholbar machen	Probepanbesprechung für Projektwoche Abklären, Besprechen, Entscheiden Vorbereitung und Einrichtung Zuschauerraum Braucht es jemanden hinter der Bühne? Wegmarkierung Zu erwartende Zuschauerzahlen (Reservierungen?) Begrüssung an Premeière: Wer, wie, was... Empfang Publikum bei Aufführungen (Achtung: bei Schulvorstellungen klassenweise Platz anweisen) Türkollekte? Organisieren

				ToiToiToi-Karten Premiärenblumen für Partner/innen (und evtl. Spieler/innen) Premiärenfeier (wo, wer, was) Abräumen Premiärenfeier
Projekt- woche			Phase 5 KOMPONIEREN <i>Endproben und Feinschliff</i>	
		Endproben (Kapitel 7.3.2) Zusammensetzen, verdichten, „kill your darlings“	Ab jetzt Arbeit wenn möglich an Spielort(en) Endproben mit Bühne und Kostümen und Licht erste Durchläufe sind spielbar Detailproben mit einzelnen und ganzer Gruppe Durchläufe Gesamtdurchläufe Technischer Durchlauf Hauptprobe Applausordnung besprechen	Lichteinstellungen festlegen Zusatzprogramm Werkstatt- oder Planarbeit für nicht probende Schüler/innen in Projektwoche einführen
Vor Première			Generalprobe Durchlauf mit allen und allem, wenn möglich ohne Unterbrechungen inkl. Schlussapplaus	
Première			Phase 6 PRÄSENTIEREN <i>Aufführung und Auswertung</i>	
		Aufführung und Auswertung (Kapitel 5.7 und 7.3.2)	Première	Premiärenrosen Premiärenfeier (inkl. ‚etwas‘ zum Anstossen)
Aufführun- gen			Vorbereiten (1h vor Aufführung) Konzentration und Anspielen einiger Szenen und musikalischer Elemente Kritik am Tag nach Premiere Kritik an Tagen nach Aufführungen	
Dernière			Dernière	Dernierefeier

1 W. nach Dernière			Auswertung, Rückblick, Nachgespräche Fotos/Videos in Gruppe anschauen, besprechen Evtl. kriteriengestützte Auswertung	Verdankungen Nachgespräche mit internen und externen Partnern/innen Aufräumen
3 W. nach Dernière				Abschlussberichte z.H. Schulleitung/Schulbehörden z.H.Sponsoren ...
offen				

Phase 1: SPIELEN; Theatrale Spielgrundlagen

Um den Spielenden einen idealen Einstieg in die Theaterarbeit, ins szenische Spiel zu ermöglichen, ist es, wie bereits erwähnt (vgl. Kapitel 5.3 Theatrale Spielgrundlagen) wichtig, die Spielenden durch verschiedene Spielformen an ihre eigenen Ausdrucksmittel und theatralen Werkzeuge heranzuführen.

Mit klar ausgewählten Spielformen (darstellerische wie soziale Komponenten, künstlerische sowie pädagogische) theatrale Werkzeuge und Ausdrucksmittel ausgebildet und bewusst gemacht. Ein motivierendes Konzentrationsspiel für die Präsenz im Raum, ein ausgelassenes Bewegungsspiel, ein Teamspiel fürs Vertrauen usw. Spiele aus der Phase 1 begleiten, wie in der Einleitung bereits erwähnt, alle weiteren Phasen und können während des ganzen Projektes immer wieder (verspielt) eingesetzt werden. Manchmal werden theatrale Grundlagenspiele sogar als Inszenierungselement eingesetzt (vgl. Kapitel 4.6.2).

Phase 2: ERFINDEN; Recherchieren, sammeln und improvisieren

Auf spielerische, sinnliche Weise treten die Spielenden experimentierend mit einem Thema, Objekten, mit Text oder mit Figuren in Kontakt. Vielleicht ist die Ausgangslage ein Thema, welches es im Umfeld zu recherchieren gilt? Vielleicht liegen Interviews vor, welche als Grundlage für ein gewähltes Thema zu einem Spielstoff umgewandelt werden wollen? Oder Szenen, welche beim Improvisieren und Recherchieren in dieser Phase entstehen. Alles hier Entstehende hat noch keinen Anspruch auf Wiederholbarkeit. Die Spielideen, Fragmente oder Improvisationen, wie auch immer man sie nennen will, stehen für sich, sind in sich abgeschlossen und momentan noch einmalig. Interessant zu beobachten ist in dieser Phase, dass die Spielkraft, der Mut und die Präsenz in Szenen dadurch gestärkt werden kann, dass die Improvisationsaufträge vorerst alle Spielerinnen und Spieler parallel im Raum spielend erleben können. So nähert sich die Gruppe auch im Improvisieren an eine gemeinsame Spielsicherheit an, welche durch verfrühtes „Vorspielen“ und somit „Ausgestelltfühlen“, blockiert werden kann. Spannende Elemente dieser so entstehenden Improvisationen geben den Spielenden und der Spielleitung einerseits Ideen zur Inszenierung, andererseits auch Einblick in die Stärken der Spielangebote der einzelnen Spielenden. In dieser Phase zeigen die Schüler und Schülerinnen nämlich oft schon Ansätze und

sogar Lösungen für spätere szenische Umsetzungen. Es lohnt sich, genau zu beobachten und diese Fundstücke aufzunehmen. Vieles braucht dann nicht mehr am Schreibtisch erfunden zu werden. Damit Improvisationen aber nicht einfach beim „spiel einmal“ bleiben, helfen verschiedene Vorgaben, den Spielenden einen kreativen Rahmen zu bieten (vgl. Kapitel 5.4 Improvisation).

Phase 3: GESTALTEN; Spielanlage, Notizen, Textbuch

Die Arbeit am Textbuch ist meist „Tischarbeit“. Bei einem selbst entwickelten Stück geht es in dieser Phase darum, Improvisationsmaterial auf Papier zu bringen, inhaltliche Ideen festzuhalten und beim „Bauen“ des Stückes dramaturgische Modelle mit einzubeziehen (vgl. Kapitel 5.6 Dramaturgische Modelle).

Liegt bereits eine Textfassung vor, gilt es hier, das Stück auf die Gruppe abzustimmen; vielleicht lassen sich Teile des Stückes streichen, neue Szenen werden dazuschrieben, Figuren ergänzt, gestrichen, Texte neu aufgeteilt, gekürzt, ergänzt usw.

In jedem Falle wird das Thema des Stoffes beleuchtet, hervorgehoben, ausgearbeitet, um dieses in der szenischen Umsetzung auszugestalten.

Phase 4: GESTALTEN UND KOMPONIEREN; szenisch gestalten

Diese Phase dient dem ausgedehnten Proben von einzelnen Szenen. Der Stoff oder die Stückidee ist soweit gegliedert und dramaturgisch strukturiert, in eine szenische Form gebracht, dass Teile als in sich geschlossene „Probepakete“ bearbeitet werden können. Das szenische Rohmaterial aus Phase 2 und Inhalte aus Phase 3 wird nun in kleinen Einheiten, noch unabhängig voneinander geprobt, ausgebaut und festgelegt. (Parallel dazu laufen natürlich verbindende Gestaltungsgedanken mit, die auch in vorangehenden und folgenden Szenen benutzt werden können.) Vielleicht lassen sich auch theaterpädagogische Basisspiele (aus Phase 1) als Motor unter eine Szene legen. Durch Regieanweisungen der Spielleitung werden nun inhaltliche Zusammenhänge in den jeweiligen Szenen erfragt und geklärt. Dazu können verschiedene Gesichtspunkte zur Ausgestaltung von Szenen benutzt werden (vgl. Kapitel 5.5 Szenisch gestalten).

Folgende Fragen zur Stückentwicklung können beim Überarbeiten zum Beispiel helfen, dem Stück noch den nötigen Dreh zu geben, einen notwendigen Tempowechsel im Dienst der Aussage einzubauen usw. (Die Fragen zur Stückentwicklung aus der folgenden Checkliste können auch in Phase 3 und 5 zur Gestaltung der Geschichte benutzt werden.)

Fragen zur Stückentwicklung

Thema und Prämisse

- Was ist das Hauptthema des Stückes, mit welchen menschlichen Werten beschäftigt es sich?
- Gibt es einen Kontrapunkt zum Hauptthema? (Gier – Grosszügigkeit; Verweigerung – Akzeptanz etc.)
- Lässt sich das Hauptthema ergänzen, variieren, ironisieren oder spiegeln?
- Was sind die Nebenthemen und in welchem Bezug stehen sie zum Hauptthema?
- Lässt sich die Geschichte durch einen zweiten (anderen) Stoff ergänzen, verbinden oder kontrastieren?
- Lässt sich eine Prämisse für das Stück formulieren (Motiv – Konflikt – Lösung)?

Ziel, Entwicklung und Machtfrage

- Gibt es ein allgemeines Ziel, ein gemeinschaftliches Bestreben aller Figuren?
- Wie weit unterscheiden sich die persönlichen Ziele der Figuren vom allgemeinen Ziel?
- Welche Hindernisse halten die Figuren ab, ihr persönliches Ziel zu erreichen?
- Ist ein klarer Konflikt vorhanden?
- Verschiebt sich die Machtfrage innerhalb der Geschichte?
- Wird die Machtfrage eindeutig entschieden?
- Taucht evtl. eine zweite Machtfrage auf?

Verkürzung

- Lassen sich Schauplätze streichen?
- Lassen sich Figuren streichen oder zu einer Figur zusammenziehen?
- Ist es möglich, das Stück innerhalb eines kürzeren Zeitraums spielen zu lassen?
- Lässt sich die Haupthandlung noch einfacher entwickeln?

Steigerung

- Steigert sich alles, was sich steigern lässt?
- Steigern sich insbesondere die einzelnen Akte?
- Steigert sich der erste Akt evtl. zu stark?
- Gibt es einen Spannungshöhepunkt (scheinbare Entscheidung)?
- Gibt es eine endgültige Entscheidung?
- Enthält die Geschichte einen (evtl. mehrmaligen) Umschwung von Erfolg zu Misserfolg oder von Misserfolg zu Erfolg?

Figuren

- Lassen sich die Beziehungen der Figuren untereinander verdeutlichen?
- Unterscheiden sich die Figuren genügend voneinander?
- Haben die Figuren genügend Widersprüche, Eigenschaften, die überraschen und sie dadurch einzigartig machen?
- Ändert die Hauptfigur die Herangehensweise an ein Problem, indem sie einen neuen Charakterzug annimmt, oder bleibt sie ihren Überzeugungen treu?
- Ist am Schluss das Schicksal aller wichtigen Figuren geklärt?
- Hat sich das Schicksal der Hauptfigur gegenüber dem Anfang entscheidend geändert?
- Hat jede Figur einen inneren Konflikt?
- Werden die inneren Konflikte auch gezeigt?

Informationsvergabe, Verwechslung und Intrige

- Wird das Publikum rechtzeitig und glaubhaft über die Hintergründe der Figuren informiert?
- Gibt es Enthüllungsszenen, die dem Publikum ein Geheimnis verraten?
- Gibt es Bestätigungsszenen, die dem Publikum die Möglichkeit geben, sein Wissen auszukosten?
- Könnte eine Figur jemand anderen belauschen?
- Gibt es mögliche Verwechslungen oder Verkleidungen? Vortäuschung der wahren Gesinnung, Verwechslung von Personen, Lokalitäten, Situationen?
- Gibt es eine Intrige? Wer führt wen zu welchem Zweck hinter das Licht? Lässt sie sich eventuell in gesteigerter Form wiederholen?

Dialog

- Ist alles, was im Stück gesagt wird, später auch wirklich von Bedeutung?
- Könnten Informationen auch indirekt vermittelt werden?
- Werden alle wichtigen Informationen mindestens zweimal vermittelt?
- Menschen geben im Allgemeinen nur ungern etwas von sich preis.
- Ist das Ungesagte genug ausgelotet?
- Ein gut platziertes Requisit spricht manchmal Bände.
- Die stärkste Komik entspringt dem bitteren Ernst.

Kontraste

- Sind alle im Stoff liegenden Kontraste ausgewertet?
- Lassen sich vorhandene Kontraste noch steigern?
- Wird die Fabel, wenn sie heiter ist, durch eine ernste Figur vertieft? Oder eine ernste Fabel durch eine heitere Figur vertieft?

Grundsätzliches

- Würde unser Stoff besser funktionieren, wenn wir ihn in ein anderes Land, eine andere Umwelt, von der Gegenwart in die Vergangenheit, von der Vergangenheit in die Gegenwart, evtl. in ein Fabelland übertragen würden?
- Würde unser Stoff besser funktionieren, wenn er zur szenischen Collage umgestaltet wird?
- Sollte aus demselben Stoff anstelle einer Tragödie eine Komödie (oder umgekehrt) gemacht werden?
- Werden verschiedene Rhythmen im Stück eingesetzt? Welche Rolle spielt die Musik?
- Wird der Spielraum spannend und sinnvoll genutzt: Diagonalen / verschiedene Ebenen / Weite / Enge / Distanzen / Symmetrie?

Weiterführende Literatur

- Ayckbourn, Alan (2006): *Theaterhandwerk*, Berlin: Alexander Verlag.
- Benke, Dagmar (2003): *Freistil*, Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe Taschenbuch.
- Egri, Lajos (2011): *Dramatisches Schreiben*, Berlin: Autorenhaus Verlag.
- Field, Syd (2003): *Drehbuchschreiben*, Berlin: Ullstein Verlag.
- Pfister, Manfred (1994): *Das Drama*, München: UTB.
- von Matt, Peter (2006): *Die Intrige*, München: Carl Hanser Verlag.

© Skript von Ueli Blum, Bätterkinden

Phase 5: KOMPONIEREN; Endproben und Feinschliff

Das Theaterstück steht – fast. Nun gilt es, die Szenen aneinanderzureihen, Übergänge zu definieren und dem Stück den letzten Schliff zu geben. Während nun Durchläufe spielbar sind, ist es möglich, nochmals ein Auge von aussen auf das Stück zu werfen und ein letztes Mal gestalterisch einzugreifen. Damit auch jetzt noch Änderungen vorgenommen werden können, lohnt es sich, auch für die Phase 5 genügend Zeit einzuberechnen. So kann das Stück als gesamtes „Kunstwerk“ abrundend ausgearbeitet werden.

Endproben

Zwischen Stühlen und Bänken im wörtlichen Sinne – oder zwischen Kostümprobe und technischem Durchlauf – konzentriert auf das genaue Timing des Musikeinsatzes – die Haupt- und Generalprobe vor der Tür – nochmals einen Durchlauf und nochmals kleine Änderungen –

Spielen vor einem Testpublikum, um mit den Stimmen von aussen das Stück und das Spiel noch zu perfektionieren – das endgültige Bühnenbild nun im Raum – und die Nervosität, die von Minute zu Minute steigt...

So etwa fühlt es sich an, wenn die Endproben über die Bühne gehen. Doch was der Reihe nach?

Künstlerische, pädagogische und organisatorische Herausforderungen treffen nochmals intensiv aufeinander. Nun gilt es, die wichtigsten Abmachungen nochmals durchzugehen. Das Stück als Ganzes nochmals von aussen zu betrachten. Im Hinterkopf alle Regeln der Kunst, welche für die szenische Ausgestaltung des Stückes miteinbezogen wurden. Die Aufführung aus organisatorischer Sicht im Auge zu behalten. Und schliesslich – Immer wieder die Truppe beisammen halten.

Für die praktische Umsetzung bedeutet dies in etwa:

- Mehrere Durchläufe mit notwendigen Unterbrüchen sind schon gespielt. Der Spielfluss wird gefunden. Die Wiederholbarkeit von Abmachungen wird angestrebt. Übergänge sind besprochen. Musikeinspielungen und Licht in Ansätzen eingesetzt. Inhaltlich gibt es nur noch kleinste Änderungen. Die Ausdruckskraft und das Zusammenspiel werden fokussiert betrachtet.
- Das Stück kann nun ohne grosse Unterbrüche als Ganzes durchgespielt werden. Ein Testpublikum schaut zu. Szenenübergänge sowie Auf-, Um- und Abbauten sind geklärt.
- Die Musikeinsätze sind definiert und der Plan für die Lichteinsätze ist der Technikerin oder dem Techniker bekannt. Requisiten und Bühnenbildelemente haben ihren definitiven Platz (auf und hinter der Bühne).
- Ein technischer Durchlauf steht an: Die Szenen werden von den Spielenden nur angespielt, alle Stichworte auf die reagiert werden muss (Auftritte, technische Einsätze, Szenenwechseln etc.) sind wichtig. Es wird also quasi nur das ‚Gerüst‘ des Stücks technisch geprobt, damit alles wie am Schnürchen zu klappen kommt.
- Die Hauptprobe mit Testpublikum. Falls notwendig kann die Spielleitung den Durchlauf jederzeit unterbrechen, um noch Anweisungen zu geben.
- Und zu guter Letzt die Generalprobe. Alles ist bereit. Der Bühnenraum, mit jedem Bühnenelement an seinem Ort. Die Spielenden, aufgewärmt und konzentriert. Die Licht- und Tontechniker, im Wissen um die Wichtigkeit ihrer Einsätze im Dienste der Aussage. Ein ausgewähltes Publikum, wohlwollend und gespannt.

Und Morgen? Der lang ersehnte Moment: Premiere!

Phase 6: PRÄSENTIEREN; Aufführung und Auswertung

Das Stück ist nun bereit – im Publikumsraum ist es noch still, aber nicht mehr lange. Draussen wartet schon ganz ungeduldig das Publikum. Mit dem Betreten des Theaterraumes übernehmen nun auch die Zuschauerinnen und Zuschauer eine Rolle; jene der Zuschauerin, jene des aufmerksamen Publikums. Eine notwendige, verantwortungsvolle und wichtige Rolle Denn ohne Publikum bleibt ein Theaterstück eine Probe. Gespielte Geschichten wollen erzählt werden. Durch Offenheit und Interesse gegenüber den spielenden Kindern kann ein starkes gemeinsames Erlebnis entstehen, welches für die Spielenden wie auch fürs Publikum unvergesslich bleiben wird. Um dieses Erlebnis zu stärken lohnt es sich, mit den zuschauenden Schülerinnen und Schülern im Vorfeld den Anlass des Vorstellungsbesuchs kurz zu thematisieren. Neben Informationen über den Inhalt und über die Arbeitsweise, vielleicht auch über die Probezeit und deren Dauer ist es auch wichtig, die Zuschauerinnen und Zuschauer auf ihre Rolle, ihre Beteiligung am Stück als Publikum aufmerksam zu machen. Die Sehgewohnheiten vieler Kinder und Jugendlichen sind in der heutigen Zeit begrenzt auf das Angebot aus dem Fernseher oder DVD. Ein Live-Erlebnis ist nicht für alle etwas Bekanntes. Die Auseinandersetzung mit den Unterschieden von Fernseher/Kino und Theater ermöglicht den Zuschauenden, sich dem Anlass angepasst zu verhalten und bewusst das eigene Verhalten und die Wirkung auf die Spielenden zu überdenken. Im Zentrum steht hier immer wieder die Frage: „Wo liegt der Unterschied zwischen Theater und TV.“ Es ist nicht nur der Flachbildschirm, der das Geschehe vom Zuschauer trennt. Sehr schnell werden andere Unterschiede bemerkt. Zappen zum Beispiel, ist nicht möglich. Und Stören stört. Was hier erzählt, gespielt wird, ist echt. Und durch diese Nähe auch verletzlich, zerbrechlich – und deshalb schützenswert.

Schliesslich ist es eine wünschenswerte Haltung der Zuschauenden, den Spielenden die Daumen zu drücken und sie mit Aufmerksamkeit und Konzentration zu unterstützen, damit ihnen die Aufführung gelingen möge. Denn Theater spielen und Theater anschauen ist immer ein gegenseitiges „Spiel“. (Siehe auch Kapitel 5.6)

Nach Abschluss der Theaterarbeit folgt schliesslich der grosse, wohlverdiente Applaus, ein individuell gestalteter Rückblick, eine Nachbereitung, Rückmeldungen, Dankesworte.

Auswertung des Projektes

Der Applaus klingt noch nach. Auch Tage danach. Die Erinnerungen an das Theaterprojekt sind immer noch lebendig. Vieles ist passiert, in Bewegung geraten – oder auch auf der Strecke geblieben. Ein Prozess, der für die Spielenden sowie für die Spielleitung zahlreiche Erfahrungen und Erlebnisse ermöglicht hat. Erlebnisse die verändern. Erfahrungen, die zur Erweiterung von Kompetenzen beitragen.

Der Wunsch nach Austausch, nach Mitteilen, Ordnen und Auswerten steht im Raum. Ein Rückblick, basierend auf konstruktiver Kritik und wertschätzenden Rückmeldungen, ist angesagt, um die gemachten Erfahrungen nochmals bewusst werden zu lassen. Ein Ausblick ermöglicht vielleicht neue Wege. Doch wo fängt man an? Was soll besprochen werden? Was ist erwähnenswert? Was brauchen die Spielenden nach einem Projektprozess? Was braucht die Spielleitung?

Alle Beteiligten können sich aufgrund verschiedener Auswertungskriterien und mit Hilfe von verschiedenen Auswertungsmethoden rückblickend noch einmal mit dem Projekt auseinandersetzen. Diese werden je nach Projekt, nach Zielstufe, nach Bedürfnis, nach Einbettung im Bildungsprozess ausgewählt und kombiniert.

Wer: Die **Spielleitung** analysiert für sich selbst – mit den **Spielenden** gemeinsam – mit einem aufmerksamen Auge von aussen – das Projekt.

Was: Verschiedene **Kriterien** können für die **Auswertung** eines Projektes Grundlage oder Ausgangspunkt sein. Kriterien helfen, der Nachbereitung eine Struktur zu geben. Als Bestandteil eines Lernprozesses ermöglichen sie, Bildungsaspekte zu evaluieren.

Wie: Dazu wiederum werden verschiedenen **Methoden** in Bezug auf die beteiligten Auswertungspartner und die auszuwertenden Ziele ausgewählt und angewandt.

Die Palette der Auswertungskriterien ist vielfältig, je nach Schwerpunkt lassen sie sich aus Kapiteln, dieses Studienbuches ableiten. Nun gilt es, für das eigene Projekt relevante Kriterien auszuwählen, um dem Auswertungsprozess den gewünschten Verlauf zu ermöglichen. Stehen künstlerisch-ästhetische, gestalterische, persönlichkeitsbildende, soziale, kommunikative, technische oder organisatorische Aspekte im Vordergrund? Wo wird der Schwerpunkt gesetzt? Welche Kriterien sind zentral für dieses Projekt und welche geben dem Rückblick die gewünschte Nachhaltigkeit?

Zusammenfassend lassen sich die erwähnten Aspekte in Bezug auf die Qualität eines theatralen Projektprozesses auf drei – sich gegenseitig bedingenden – Ebenen auswerten:

- in Bezug auf die Qualität des Spiels
- in Bezug auf die Qualität der Spielleitung
- in Bezug auf den Bildungsprozesses (vgl. Kapitel 3.4)

Die Auseinandersetzung mit der Qualität des Spiel kann von folgenden Schwerpunkte ausgehen:

Das Spiel in Bezug auf den Ausdruck mit Körper und Stimme:

- Haben Mimik und Gestik den Ausdruck unterstützt?
- Hat der sprachliche Ausdruck die Figur gestärkt? ~~Wurde deutlich und ausdrucksstark gesprochen?~~
- Haben Körperhaltungen und Körpersprache den Ausdruck der Figur gestärkt?
- Wurden dank Konzentration Spannung und Intensität vermittelt?
- Wurde mit dem spielerischen Ausdruck vielfältig umgegangen?

Das Spiel in Bezug auf die Figur und die Spielumgebung:

- Wurde die Ausdruckskraft der Figur mit Hilfe von Subtext verstärkt?,
- Spürte man eine starke Verkörperung der Figur?
- Sind die Spielenden präzise, bewusst und zur Stärkung der Figur mit Requisiten umgegangen?
- Wurden Spielmöglichkeiten der Figuren in Bezug auf den Raum, das Kostüm und das Bühnenbild genutzt?
- Haben sich die Figuren gegenseitig gestärkt und unterstützt?

Fragen in Bezug auf die Qualität der Spielleitung könnten lauten:

Die Spielleitung und die Dramaturgie:

- *Haben grundsätzliche Gestaltungselemente wie Spannungsbögen, Höhepunkte sowie ein bewusst gewählter Schluss die Inszenierung unterstützt?*
- *Konnten die einzelnen Handlungsstränge in einen Zusammenhang und einen spannenden Rhythmus gebracht werden?*
- *Konnten die Figuren in Bezug auf die Geschichte eine erkennbare Entwicklung durchleben?*
- *War es möglich, den Spannungsbogen durch das Streichen, Verändern oder Umstellen von Textpassagen zu verdichten?*
- *Wurde das Stück durch ergänzende Figuren angereichert?*

- *Hat sich das Führen eines Textbuches als unterstützend erwiesen?*

Die Spielleitung und der Einsatz von künstlerischen Mitteln im Dienste der Aussage:

- *Konnte eine Einheit in Bezug auf Kostüme, Requisiten und Bühnenraum erzielt werden?*
- *Haben die Kostüme die Inszenierungsidee unterstützt?*
- *Wurde der Bühnenraum im Dienste der Aussage genutzt?*
- *Hat das Bühnenbild Spielräume geöffnet und die Inszenierung unterstützt?*
- *Konnten der Einsatz von Musik, Geräuschen und Licht die Inszenierung bereichern, den Inhalt unterstützen?*
- *Hat das klare Strukturieren von Auf-, Um- und Abbau einen guten Fluss des Stückes ermöglicht?*

Die Spielleitung in Bezug auf organisatorische Aufgaben:

- *Liessen sich die Planung des Projektes und der entwickelnde Spielprozess verbinden?*
- *Haben organisatorische Aufgaben wie das Absprechen von Terminen, das Zusammenspiel verschiedener Arbeitsgruppen, das Erstellen und Einhalten des Probeplans den Verlauf des Projektes begünstigt?*
- *Haben Absprachen mit Beteiligten in der Schule und anderen Organisationen das Projekt unterstützt?*

Fokussiert man Qualitätsfragen in Bezug auf den Bildungsprozess, können folgende Fragen gestellt werden:

Der Bildungsprozess in Bezug auf soziale, kommunikative und persönlichkeitsbildende Aspekte:

- *Hat sich das Sozialverhalten in der Gruppe verändert?*
- *Hat sich das Verhalten der Spielenden in Bezug auf das Zusammenarbeiten in der Gruppe verändert?*
- *Konnte durch die Einbindung der Spielenden in das Projekt ihre Bereitschaft geweckt, genutzt und gesteigert werden, verschiedene Aufgaben zu übernehmen?*
- *Wurde von den Spielenden und der Gruppe insgesamt Verantwortung übernommen?*
- *War es den Spielenden möglich, Verabredungen und Termine einzuhalten?*
- *Welche Erfahrungen haben die Beteiligten des Projektes in Bezug auf Ausdauer und Durchhaltewillen machen können?*
- *Konnte die Bereitschaft, andere zu unterstützen, gesteigert werden?*
- *Wurde der Umgang mit konstruktiver Kritik bewusst verfolgt? Konnten kritische Würdigung, konstruktive Ideen und Ratschläge zur Verbesserung des Gespielten beitragen?*

Ebenso kann die Auswertung auch ausgehen von **Kriterienkatalogen**, wie sie beispielsweise in den Kapitel 3.4 (Kriterien zur Beurteilung von Jugend- und Schultheateraufführungen nach Joachim Reiss) und in Kapitel 5.7 (Dänisches Modell) beschrieben werden.

Möglicherweise kann anstelle eines ganzen Kriterienkatalogs auch eine leitende **Fragestellung** die Phase der Auswertung unterstützen. Sie kann beispielsweise ausgehen vom Lehrplan oder von persönlichen Zielsetzungen, welche für die spielende Gruppe relevant sind. Die Überprüfung von Zielen durch eine solche leitende Fragestellung könnte Bestandteil einer weiterführenden Forschungsfrage sein (vgl. Kapitel 3.5).

Mögliche Auswertungsmethoden:

Die Methodenvielfalt zur Auswertung eines Theaterprojekts reicht von der schriftlichen, individuellen Auswertung mit Antworten auf konkrete Fragen über das Sichten von Videoaufnahmen und anschließende Diskutieren im Gruppenverband bis hin zur szenischen Nachbearbeitung. Ebenso können Rückmeldungen vom Publikum, von den Spielenden, von der Spielleitung, von Mitbeteiligten, von einer Partnerklasse oder von der Presse miteinbezogen werden. Ob mündlich oder schriftlich, ob in Einzelarbeit, Partner- oder Gruppenarbeit oder mit Hilfe bekannter Spielformen, praktische Beispiele gibt es viele. Hier eine kleine Auswahl dazu:

- ein gemeinsames Blitzlicht im Kreis anleiten
- verschiedenen Erfahrungen oder Situationen, welche formuliert werden, „Smileys“ zuordnen
- Requisiten nochmals in die Hand nehmen und erzählen, welche Erinnerungen wach werden
- in 2er-Gruppen Interviews durchführen
- mit der ganzen Gruppe am Flip-Chart Stichworte sammeln und darüber diskutieren
- einem stummen Dialog Raum geben
- auf einem Spaziergang zu zweit einander von persönlichen Erfahrungen berichten
- einen Fragebogen ausfüllen lassen
- auf einer Skala von 1-10 Meinungen zu konkreten Fragen einfordern
- Zeitungsberichte verfassen
- nachhaltige Erlebnisse nachspielen
- eine offene Gruppendiskussion begleiten
- ...

Die Palette reicht also vom freien Erfahrungsaustausch bis hin zum differenzierten Evaluieren nach ganz konkreten Kriterien. Und, nicht zu vergessen, steht – irgendwo dazwischen und immer wieder und sowieso ganz zum Schluss – das wertschätzende Lob. Wie auch immer das Projekt verlaufen ist, lobenswerte Momente sind zentral und grundsätzlich von grosser Bedeutung. Denn sowohl die Spielenden als auch die Spielleitung haben sich der grossen Herausforderung gestellt, vor Publikum zu treten, sich auszustellen, mutig und bestimmt mit Herzklopfen ins Rampenlicht zu stehen. Und zu guter Letzt – wer weiss – lässt der Ausblick am Horizont vielleicht ein neues Projekt erscheinen.

Peter Brook würde den Schluss, im Wissen um die umfangreiche, intensive und immer wieder auch beflügelnde theaterpädagogische Arbeit möglicherweise mit folgenden Worten abschliessen:

„Im täglichen Leben ist ›wenn‹ eine Fiktion, im Theater ist ›wenn‹ ein Experiment.

Im täglichen Leben ist ›wenn‹ ein Ausweichen, im Theater ist es die Wahrheit.

Wenn wir uns durchgerungen haben, an diese Wahrheit zu glauben, dann sind Theater und Leben eins.

Das ist ein hohes Ziel.

Das Spielen erfordert viel Arbeit. Aber wenn wir die Arbeit als Spiel empfinden, dann ist sie keine Arbeit mehr.

Ein Spiel ist Spiel.“ (Brook (1988), S. 207.)

Quellen:

Brook, Peter (1988): *Der leere Raum*, Berlin: Alexander Verlag.

Nickel, Hans-Wolfgang (2009): *Regie - Thema und Konzept*, Uckerland: Schibri-Verlag.

Spitzer, Fritz (1976): *Theaterarbeit mit Jugendlichen. in: Sozialpädagogik und Spiel.*

Materialsammlung 6, Berlin: LAG.

Ulrich, Ursula (2009): *weltenschaffen*, Luzern: Lehrmittelverlag des Kt. Luzern.

Weintz, Jürgen (2008): *Theaterpädagogik und Schauspielkunst*, Uckerland: Schibri-Verlag.

© Skript von Ueli Blum, Bätterkinden