



Dienstleistungen – Zentrum Theaterpädagogik

## **Verbindlichkeit verbindet**

**Verbindlichkeiten in den theaterästhetischen Prozessen**



# Einleitende Gedanken

## Mut zur Verbindlichkeit!

*«Was steckt dahinter, wenn ein Kind während des eigenen Stückes die gesamte Bühnenfläche quert, den Raum verlässt, um aufs WC zu gehen.... und kurz darauf, den ganzen Bühnenraum wiederum querend, auf die Bühne zurückkehrt?»*

*«Durch die Übungen habe ich gemerkt, dass man nur mit Körpersprache schon viel ausdrücken kann.»*

*«Erst bei der Aufführung habe ich bemerkt, wie wichtig es ist, dass wir alles ganz klar abgesprachen haben.»*

*«Das Theaterstück richtet sich ans Publikum, nicht in erster Linie an meinen Spassfaktor!»*

### **Verbindlichkeit oder Unverbindlichkeit? Das ist hier die Frage.**

Oder noch anders gefragt: Wann ist Unverbindlichkeit richtig und wichtig und wann darf sie durch Verbindlichkeit abgelöst oder gar eingefordert werden? Fact ist: In den vergangenen Jahren lässt sich eine zunehmende Tendenz feststellen; die Tendenz zur Unverbindlichkeit. Auch auf der Bühne.

Performancekünstler\*innen bedienen sich als Profispielende einer unglaublich herausfordernden Darstellungsform. Es gelingt ihnen, ohne grosse Abmachungen oder gerade deshalb eine starke Präsenz zu erwirken. Es gelingt ihnen, den Zufall «mitspielen zu lassen», weil ihr geschultes Repertoire dahinführt, dass ihre Ausdruckskraft direkt im Moment Zusammenhänge schafft. So schaffen sie es, eine freie Form des Spiels und Präsentierens dennoch in einer Form zu präsentieren.

Das Spielen mit Laien, mit Schülerinnen und Schülern, bedarf aus unserer Sicht einer anderen Vorbereitung. Einer grossen Verbindlichkeit. Einer Verbindung. Zu sich, zu den Mitspielenden, zum gespielten Stoff, zum Thema, zur Bühne, zum Raum und unbedingt auch zum Publikum. Und dies kann nicht einfach vorausgesetzt werden.

Aus der Begrifflichkeit «Verbinden» lässt sich in wunderbarer Weise das «sich in eine Verbindung geben», ein «sich binden an eine Situation» und das «Verbinden zu den Mitspielenden» ableiten. Verbindlichkeit spielt auch eine wichtige Rolle, wenn man die Sehgewohnheiten unserer Kinder und Jugendlichen genauer betrachtet. Wie schnell können Bilder auf unseren digitalen Medien «weggeswiped» werden. Durchgewischt. Weggeschoben. Mit Tempo! Und davon ausgehend lässt sich erahnen: Eine Verbindung ist fast nicht mehr möglich.

Die folgenden Fragen können möglicherweise die Auseinandersetzung damit in Bewegung halten: Wie zeigt sich Verbindlichkeit in einer gestalteten Theaterproduktion? Inwiefern beeinflusst eine verbindliche Gestaltung die Haltung zum Stück? Beeinflusst die Werthaltung gegenüber den Mitspielenden das Zusammenspiel? Hat Verbindlichkeit etwas mit Verantwortung zu tun? Welche Gestaltungsmittel, welche Vereinbarungen, welche Festlegungen und Abmachungen helfen, eine Verbindlichkeit zu erlangen, die einem Gemeinschaftswerk eine neue Ausstrahlung und Ausdruckskraft gibt? Inwiefern stehen Verbindlichkeit und Ausdruckskraft in Beziehung? Inwiefern beeinflusst eine besprochene, verhandelte, erlebte Verbindlichkeit die Sicherheit, das Wirgefühl, die Dazugehörigkeit?

## Mut zum Tiefergraben, Gestalten und Festlegen!

*«Die klaren Abmachungen haben mir sehr geholfen, das Stück zu präsentieren. Dadurch habe ich meine Hemmungen verloren.»*

*«Irgendwann kam der Punkt, an dem unsere Spielleiterin zusammen mit uns gestalterische Entscheidungen getroffen hat und diese dann ganz streng eingefordert hat.»*

Tiefergraben und Festlegen hat viel damit zu tun, eine ausgewogene Balance zu finden zwischen divergierenden und konvergierenden Bewegungen im Suchen und Finden und Komponieren von theatralen Fundstücken.

Dramaturgie und formale Ausgestaltung scheinen geradezu die Schlüsselwörter hierfür zu sein. Und genau hier, so scheint es, beginnt eine zentrale Aufgabe, welche die Spielleitung fortwährend mit den Spielenden verhandelt:

Welche Entscheidungen treffen die Spielenden in einem partizipativen Verhältnis – und welche Entscheidungen werden basierend auf dem künstlerischem Gestaltungssinn und dramaturgischem Denken von der Spielleitung festgelegt?

Ein Gemeinschaftswerk, das einem öffentlichen Publikum präsentiert wird, hat bestenfalls immer einen Weg hinter sich, der Mut erfordert. Mut, die Balance zwischen Erfinden und Festlegen, zwischen Spiel und Abmachungen, zwischen Probe und Aufführung zu thematisieren, zu klären, einzufordern und im übergeordneten und verständlichen Sinne Entscheidungen zu treffen, die über «wir spielen mal was» hinauswachsen und in künstlerische Erfahrungen hineinwachsen können.

Dabei scheint ein begleitender Diskurs zu künstlerischen Verfahren ein ganz Wichtiges.

Zusammenfassend könnte gesagt werden: das Sensibilisieren auf Verwandlungsmomente und «Transformieren» von alltäglichen Spielideen macht aus Spiel Theater und aus einer Probe eine Aufführung.

In diesem Sinne erscheint der Mut zum Tiefergraben und Festlegen eine ganz besonders wichtige Komponente.

## Mut sich Zeit zu nehmen!

«Es wird Zeit. Zeit, der Zeit die Möglichkeit zu geben, eine besondere Zeit zu sein. Den Mut haben, sich Zeit zu nehmen. Das Zeitkorsett zu sprengen. Zeit neu zu erleben. Zeit zu haben.

Die Zeit für einen Augenblick anzuhalten.

Der Zeit Zeit zu geben.

Und in der Zwischenzeit, zwischen den Zeiten, das Zeitgefühl verlierend die ehrliche Frage an die Zeit zu stellen, ob es sie überhaupt gibt. Und wenn ja, so wäre mein weiterer Gedanke, dass sie demnach auch eine Farbe hat. Blau. Ja, blau müsste sie sein. Denn wenn der Himmel blau ist und das Meer auch, muss die Zeit auch blau sein.

Denn...was die Zeit zur Zeit macht, ist gar nicht die Uhr oder der Stundenplan. Oder das Ticken. Nicht Tag und Nacht, nicht die Sonne oder der Mond. Sondern die «nicht Zeit». Das, was während der Zeit passiert, was Zeit spürbar werden lässt. Und mein Denken darüber. Und das Nachdenken über das, was dazwischen liegt. Dazwischen: zwischen meinem Vorher und Nachher, zwischen meinem Jetzt und Danach, zwischen meiner Vergangenheit und der Zukunft. Denn wem gehört schon die Zeit? Und wem das Dazwischen? Ich vermute den Neugierigen, die gerne der Zeit voraus Neues schaffen.

# Gedanken zur praktischen Umsetzung

## Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Spielleitenden

### Vorgespräch

Der künstlerische und organisatorische Austausch zwischen allen Beteiligten steht im Zentrum der gemeinsamen Zusammenarbeit. Eine offene, transparente und wohlwollende, aber auch kritische und klare Kommunikation ermöglicht eine Zusammenarbeit, die Räume für Kreativität öffnet, Raum für eine kreative Schülerinnenpartizipation bietet und den Entwicklungsprozess bis hin zur Aufführung durch definierte Rahmenbedingungen begleitet.

Bevor mit der Klasse gearbeitet wird, werden gemeinsam zentrale Fragen, Wünsche, Bedürfnisse und Funktionen innerhalb der Begleitung geklärt und organisatorische Eckpfeiler definiert. (vgl. auch Fragefächer Erstgespräch ZTP).

*Beispiele:*

- *Welche Bedeutung hat für mich eine künstlerische Arbeit/ Kunstvermittlung?*
- *Welche künstlerischen Vorstellungen verfolge ich? Was ist für mich ästhetische Bildung?*
- *Ist mir bewusst, dass hierfür das Entdecken neuer Erkenntnisse über das Leben, die Welt, über grosse und kleine Fragen im Zentrum stehen und deren Reflexion es ermöglicht, dass uns das Neue zu Eigen wird!*
- *Welches Zeitgefäss steht für das Theaterprojekt zur Verfügung? Wann probe ich? Wie viel Zeit kann und will ich investieren?*
- *Welche Eckpfeiler/Deadlines setzen wir für die einzelnen Projektphasen? Welche Abmachungen treffen wir?*
- *Wie und wann findet der Austausch zwischen LP und TP statt?*
- *Welche Inhalte interessieren mich als LP? Wo möchte ich einen Schwerpunkt setzen?*
- *Was ist mir in einem Theaterprojekt/Theaterprozess wichtig? (von Seiten LP und TP)*
- *Wo steht die Klasse? Welche Schwerpunkte können gesetzt werden? Woran soll gruppenspezifisch gearbeitet werden?*
- *Wo und in welcher Projektphase brauche ich Unterstützung?*
- *Wo tauchen Unsicherheiten, Bedenken, Fragen auf?*

### Nachbesprechung

Es empfiehlt sich, nach jeder Probeinheit eine Nachbesprechung zu planen. Dabei wird die Probeinheit reflektiert und davon ausgehend weitere Schritte geplant. Es ist dabei wichtig sich über Beobachtungen auszutauschen und Unsicherheiten gemeinsam zu besprechen und gemeinsam Entscheidungen im Spannungsfeld von pädagogischen und künstlerischen Fragen zu treffen.

## Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Spielleitung und SuS

Planungsschritte werden so weit wie möglich für alle Beteiligten offengelegt. Gerade für die SuS kann es sehr hilfreich sein, wenn sie durch bildliche, textliche oder gestaltete Übersichten ein Verständnis erlangen, welche Schritte zu ästhetischen Theaterprozessen gehören können. Die Darstellung der Projektphasen und die Transparenz darüber, wer welche Verantwortlichkeiten hat, sind ebenfalls wichtige Eckpfeiler. Dabei bildet sich ein Spannungsfeld zwischen Partizipation und «Geführtwerden». Fragen dazu können sein:

- Wann braucht es Erklärungen zum Probenprozess und den Zusammenhang zum ganzen Projekt? Die Offenlegung der Projektplanung kann dabei sehr gut unterstützen.
- Übersicht über die Phasen des Theaterprojekts, aktueller Standpunkt
- verschieden Darstellungsformen (Plakate, PPP, Postit-Reihen, Plakate, ...) gestalten/ entstehen lassen, die den Prozess abbilden
- Es braucht klare Kommunikation darüber, wer wann und welche Verantwortlichkeiten und die Entscheidungshoheit hat.
- Wann braucht es einfach mutige Spielende, die bereit sind, sich auf ein Abenteuer einzulassen, ohne bereits zu wissen, was entsteht, was geschehen wird?
- Sind die SuS dennoch bereit, sich trotzdem – oder gerade deswegen – verbindlich einlassen?
- Fordere ich als verantwortliche Spielleitung auch ein, die letzte Entscheidung zu fällen, um die Verantwortung dem Publikum gegenüber übernehmen zu können und zu erklären, dass die Erfahrung dabei eine wesentliche Rolle spielt?

Denn, das muss sein!

Dazu gehört auch der künstlerische Prozess eines Theaterprojekts. Damit ist gemeint, dass transformierende Gestaltungsmomente begleitend erklärt und dadurch bewusst erfahrbar werden. Hier liegt auch ein interessantes Moment, in welchem sich Theater von Spiel abhebt und eine «Transformation» szenischen Materials durch konkrete Beispiele wunderbar beschrieben, erklärt, erprobt werden können.

Für den Transformationsprozess in künstlerischen Prozessen eignet sich der Umgang mit der **Denkformel «X ist X ist nichtX»**. Aus der Erfahrung kann gesagt werden, dass SuS sehr souverän mit dieser Formel umgehen und diese sofort begreifen. Sie verstehen sofort, dass mit dem nichtX das Neue, das Geformte, das Verwandelte oder Transformierte gemeint ist und können so selber nach Formen suchen, die sich vom «Gewohnten, ungestalteten abheben.

## Verbindlich planen

### Zeitplan

Ein verbindlicher Zeitplan wird im Voraus mit den Beteiligten Leitungspersonen besprochen und definiert. Änderungen und Anpassungen sind im Laufe des Prozesses sehr wahrscheinlich. Dies bedingt aber, die Konsequenzen solcher Änderungen zu analysieren und davon ausgehend eine neue Ausgangslage zu definieren. und umgehend allen Beteiligten zu kommunizieren, damit der gesamte Zeitplan angepasst werden kann. Kurzum: ein künstlerischer Prozess ist meist durch den Weg vom Plan zu Unplan gekennzeichnet. Also erwarte den Unplan mit offenen Armen 😊!

Zusätzliche Pufferzeiten bei der Planung helfen, um vor der definitiven Aufführung Zeit für die Einarbeitung von Änderungsvorschlägen zu haben und auf Unvorhergesehenes reagieren zu können.

Besonders wichtig scheint eine «Pufferzeit» nach der ersten Hauptprobe 10 Tage vor der Premiere. An dieser Stelle des Projektes lohnt es sich unbedingt, nochmals mindestens 2-3 Probeeinheiten einzuplanen, um die Erfahrungen der Hauptprobe für die Weiterentwicklung des Stückes zu nutzen und zu einer Generalprobe zu gelangen.

Wichtig unbedingt auch: Ferien, Feiertage und Schulanlässe werden in den Zeitplan miteinberechnet!

Es lohnt sich längere Probegefässe (Halbtage, Tage) einzuplanen, sich bewusst Zeit zu nehmen, um den Kopf frei für das Projekt und nicht noch den Fokus auf die anstehende Matheprüfung zu haben. Dies gilt nicht nur für die Probeeinheiten, sondern auch für die Vorbereitungen der SPL.

Der verbindlicher Probeplan soll den Spielenden ebenfalls sichtbar gemacht werden. In den Endproben wichtige andere Termine möglichst umgehen, Zeit schaffen, um sich auf das Theaterstück zu fokussieren

Die SPL anerkennt die Wichtigkeit des Theaterprojekts für ihre Klasse, setzt in diesem Sinne Prioritäten im Schulalltag, und kommuniziert darüber frühzeitig in der Zusammenarbeit mit anderen LPs (Fachlehrpersonen, Pensenpartner\*innen, Schulleitung) und Eltern.

### Phasen eines Theaterprojektes

#### 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. Besonders wichtig bei dieser Phase: Gestalten und PROBEN von Übergängen. Auch lohnt es sich schon hier, ein kleines «Versuchspublikum» einzuladen.

### 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.

### Mögliche grobe Zeitplanung

| 48   | 49 | 50 | 51 | 52               | 1                                     | 2 | 3 | 4                       | 5 | 6 | 7        | 8                       | 9 | 10 | 11  | 12 | 13 | 14 | 15 | 16/17  | 18  | 19 | 20                                       | 21 | 22               |
|--|----|----|----|------------------|---------------------------------------|---|---|-------------------------|---|---|----------|-------------------------|---|----|---|----|----|----|----|--------|---|----|--|----|------------------|
| KONZIPIEREN;<br>Planen, organisieren,<br>konzipieren |    |    |    | Weihnachtsferien | SPIELEN; Theatrale<br>Spielgrundlagen |   |   | GESTALTEN; Spielvorlage |   |   | Fasnacht | GESTALTEN; Spielvorlage |   |    | GESTALTEN UND<br>KOMPONIEREN; Szenisch<br>gestalten |    |    |    |    | Ostern | KOMPONIEREN;<br>Endproben und Feinschliff |    | PRÄSENTIEREN;<br>Aufführung / Auswertung |    | Schultheatertage |

### Organisatorisches

- Organisatorische Fragen sind vor den Probe- und Aufführungszeiten zu klären.
- Räume reservieren: Proberäume, Gruppenräume, Werkräume...
- Anreise an die Schultheatertage
- Bühne und Licht: Was ist vorhanden? Was muss dazu gemietet werden?
- Zeitgefässe: Wann proben wir? Gibt es ein fixes Zeitgefäss?
- Fachlehrpersonen: Können die Fachlehrpersonen (TTG, Musik, usw.) im Projekt eingesetzt werden? Wo können sie unterstützen?
- Falls mit einem Material gearbeitet wird, dieses im Voraus organisieren (Papierrollen, Kartonkisten, Zeitungen, Tücher, Plastikplachen, usw.)

## **Probereinheiten**

Probereinheiten werden im Voraus geplant und strukturiert, auch offene, kreative Übungsformen, wie z.B. beim Recherchieren, Erforschen und Bespielen von Material. Dabei können folgende Fragestellungen helfen:

- In welcher Probenphase befinden wir uns?
- Was ist das übergeordnete Ziel der Probereinheit? Was erwarte ich von der Probereinheit?
- Wie ist die Probereinheit aufgebaut? (Aufwärmen – Input – Impro – Szenenentwicklung – Präsentation – Rückblick/Ausblick)
- Was soll der Fokus der Probereinheit sein? (Bewegung, Improvisation, Recherche, Materialforschung, Rolle/Figur, Dramaturgie, Szenearbeit, usw.)
- Welche Arbeitsformen und Methoden dienen dem Probeprozess?

## Verbindlich dabeisein

Zusammen auf der Bühne zu sein verbindet eine Gruppe zu einem kreativen Kollektiv mit gegenseitiger Verantwortung – einer Verantwortung jedes einzelnen Spielenden für die Gruppe und die der Gruppe für jeden einzelnen Spielenden. Das «sich auf die Mitspielenden verlassen» können, Vertrauen in der Gruppe aufzubauen und Verantwortung für das eigene Tun in der Gruppe und auf der Bühne zu übernehmen, sind zentrale Punkte in dem künstlerisch kollektiven Prozess. Sie werden den Spielenden bereits im Probeprozess bewusst gemacht und geübt.

Es lohnt sich vor allem in der anfänglichen Basisphase folgende Themen mit den SuS zu thematisieren und spielerisch zu erarbeiten:

- Was trage ich zur Gruppendynamik bei?
- Was trage ich zum Theaterstück bei?
- Wie gehe ich mit meiner inneren kritischen Stimme um?
- Wie gehe ich mit Fehlern/Patzern auf der Bühne um?
- Wie wirke ich auf der Bühne, wenn ich nichts tue? Was ist «nichts tun»?
- Wie kann ich Verantwortung übernehmen?
- Wie können wir als Gruppe am gleichen Strick ziehen?
- Was bedeutet es, physisch und geistig anwesend zu sein?
- Welche Verantwortung trage ich, damit das Publikum ernstgenommen wird und nicht nur «zur Probe» erscheint?
- Inwiefern ist den Spielenden bewusst, dass es sich abschliessend nicht um das (private) Erfüllen persönlicher Bedürfnisse, sondern um ein (öffentliches) Gemeinschaftswerk handelt.

### **Beispiele für Spielideen, um kollektive Verantwortung zu fördern:**

#### **Ping, Pong, Peng (42)**

*Ein Klatscher geht durch den Kreis, begleitet mit «Ping», «Pong» oder «Peng»:  
 nach links/rechts = «Ping» / über den Kreis = «Pong» / nicht annehmen = «Peng»*

® *Wie verhalte ich mich, wenn ich oder andere einen Fehler machen?*

® *Innere kritische Stimme (oder versinnbildlicht «innere Polizisten» rausschicken)*

#### **Stab ablegen**

*In Gruppen wird ein Stab auf den Zeigefingern der Spielenden balanciert. Ziel ist es, den Stab gemeinsam auf den Boden zu legen. Dabei müssen die Finger den Stab immer berühren und es darf nicht gesprochen werden.*

® *Gruppendynamik beobachten. Warum wandert der Stab (meistens) nach oben, statt nach unten?*

#### **Zusammenzählen (20)**

*Ohne Abmachung möglichst weit zählen. Jemand beginnt mit «1», der/die nächste SP «2», «3» usw. Ohne akustische Kollision. Variante: Die SP schliessen zum Zählen die Augen, verändern die Position im Raum, stehen mit dem Rücken zur Kreismitte, legen sich auf den Boden usw.*

#### **Dreierlei (50)**

*Zu viert im Quadrat stehend: Die Erzählerin, der Bewegende, die Rechnende, der Fragenstellende. Die SP, die als Erzählerin ins Spiel geht, erzählt von einem Buch, von den Ferien, von einem besonderen*

*Ereignis usw. Dabei konzentriert sie sich gleichzeitig auf drei Aufgaben, denn der Bewegende macht während der Erzählung Bewegungen vor, die die Erzählerin umgehend zu kopieren versucht. Gleichzeitig stellt die Rechnende Matheaufgaben, die die Erzählende ebenfalls zu beantworten versucht und – der Fragenstellende fragt zusätzlich mit alltäglichen Fragen nach der Schuhgrösse, dem Lieblingsessen usw.*

® *Wie gehe ich mit Scheitern um (eigenes und das der andern)? Welche Strategien entwickelt die Gruppe, um einander zu unterstützen?*

### **Song in, Song out**

*Alle SP im Kreis stehend. 1 SP in der Mitte beginnt ein Lied zu singen. Wenn die anderen SP merken, dass SP 1 nicht mehr weiterweiss, geht der/die nächste SP in die Mitte und löst SP 1 ab. Das Lied wird weitergesungen oder ein neues Lied wird gestartet. Ziel ist, dass der Gesang nie aufhört und stetig abgelöst wird (ob «richtig» oder «falsch» gesungen wird, spielt keine Rolle. Fehlende Worte werden mit «na na na» ersetzt).*

® *Die Gruppe verlässt die Komfortzone, die SP unterstützen einander bei dieser Herausforderung. Die SP stellen sich mutig in den Kreis – alle für alle.*

## **Verbindlich leiten**

### **Prinzip Leiten**

*„Erst am kurzen, dann am immer längeren Zügel leiten und am Schluss – wenn der Wagen geradeaus läuft! – die Zügel durchhängen lassen.*

*Leiten beinhaltet lenken, aufmuntern mit Zwischenzielen und Endzielen, durch offenes Fragen und motivierendes Anspornen die Spielenden begleiten, auf lähmende Befehle und aufs Vorspielen unbedingt verzichten, auf dass ein unterwürfiges Erfüllenwollen keine Chance hat.*

*Prinzip nach Rellstab*

### **Verantwortung der SPL**

Zu Beginn der jeweiligen Probeinheit werden die Inhalte und Rollenverhältnisse kurz besprochen. Wer leitet das Spiel? Wer spielt? Wer hat eine Beobachter\*innenrolle? Wo vermischen sich die Rollen? Wer hat während der Probeinheit die Entscheidungs-«Hoheit»?

Allenfalls ist es zudem sinnvoll, im Moment nicht zu entscheiden und die Entscheidung in der Nachbesprechung gemeinsam zu diskutieren. Hierfür ist es eine wirkungsvolle Arbeitsweise, den SuS zu erklären, dass die SPL während des Spielprozesses eine «Sammlerin» ist und sich davon ausgehend die neuen Schritte überlegt, die sie dann wiederum vorgibt. Dies verhindert oftmals lange Diskussionen und «Darlings», die «nicht gekillt» werden möchten.

## **Pädagogische Grundhaltung**

Grundsätzlich beteiligen sich alle SuS am Theaterprojekt. Diese Beteiligung wurde vorab von der Lehrperson mit der Klasse besprochen und ist verbindlich. Wie wird aber mit der Unterschiedlichkeit des «Willens, dabei zu sein» umgegangen?

Einen wohlwollenden und beziehungsfördernden Umgang mit den SuS ist die Basis der gemeinsamen Arbeit mit der Klasse. Trotzdem soll störendes Verhalten von SuS von der SPL und der TP direkt angesprochen werden. NEIN-Sagen ist erlaubt – auch um die Mitspielenden zu schützen.

Allenfalls ist es nötig, dass die SPL sich vorab Gedanken über mögliche Gruppeneinteilungen macht und diese der TP mitteilt.

## **Verantwortung an Spielende weitergeben**

Im Entwicklungs- und Probeprozess und insbesondere während der Aufführung können diverse Aufgaben den Spielenden weitergegeben werden. Verantwortung kann nur übernommen werden, wenn diese auch abgegeben wird. Durch die Übernahme von Aufgaben erhalten die Spielenden die Möglichkeit sich selbstwirksam zu erleben.

- Verantwortung für ein gemeinsames Erlebnis.
- Verantwortung für eine interessante Aussage.
- Verantwortung für den Einkauf von Requisiten.
- Verantwortung für Sound oder Lichteinlagen.
- Verantwortung von Bereitlegen der Requisiten auf der Bühne.
- Verantwortung für Kostüme (Entwicklung, Gestaltung, Bereitlegen)
- Verantwortung für Regieassistenten

## **Sich leiten lassen**

In einen theatralen Spielprozess zu gehen bedingt, dass sich die Spielenden auf ihre Spielleitung einlassen, ihr vertrauen. Dass sie sich also verbindlich leiten lassen – Spielaufgaben umsetzen, mitspielen, Vorschläge ausprobieren, Rückmeldungen annehmen. Sie akzeptieren ihre SPL und ihre TP und lassen sich auf sie ein.

Die Spielleitung fordert von ihren Spielenden Ernsthaftigkeit ein. Spiele, Improvisationen, Figuren werden lustvoll ausprobiert; das was gemacht wird, wird von allen ernst genommen.

Die Spielleitung schafft einen Rahmen des Vertrauens, welcher Ehrlichkeit begünstigt.

Die Spielenden trauen sich, Unbekanntes und Unvertrautes auszuprobieren, und sich zu zeigen.

## Rahmen schaffen für Unverbindliches

### Platz für divergierendes Denken

Insbesondere in der Phase des Recherchierens, Forschens, Ideensammelns und des Ausprobierens und Improvisierens (Roter Faden, Phase 1-2) ist es wichtig Räume zu schaffen, in denen sich die Spielenden wohl fühlen und kreativ ausleben können. Das Loslassen der allgemeinen Einteilung von «richtig und falsch» ist in dieser Phase essentiell. In dieser Phase des divergierenden Denkens, werden breit Ideen gesucht. Alle Ideen werden akzeptiert und nicht bewertet! Es ist die Aufgabe der SPL und der TP den Spielenden die Sicherheit zu geben, in einem geschütztem Rahmen zu forschen und zu testen.

### Festhalten und Dokumentieren von Ideen

Wer: Durch die LP, SuS, TP, assistierende/begleitende Personen, ...

Wie: Fotos, Filme, Notizen, Zeichnungen, Tagebuch, Poster, Installationen, PPP, ...

Spiel- und Sammelformen beschreiben: Warum sammeln wir? Wie viel sammeln wir? In welcher Form sammeln wir? Dosieren – lieber aus einer kleinen Sammlung einzelne Varianten weiterentwickeln und nicht zu viele Kanäle öffnen.

## Verbindlich entwickeln und gestalten

### Konvergierendes Denken

Nach der Phase des Sammelns und Improvisierens werden die verschiedenen Fragmente weiterentwickelt zu einem Ganzen – zu einem Theaterstück, einer Installation einer Performance. Es wird geordnet, sortiert, ausgewählt und konkretisiert. Die Fundstücke werden in eine ästhetisierte, anonymisierte und in eine künstlerische und dramaturgische Form gebracht.

### Fragen im Dienste der Dramaturgie und Ästhetik

- Welche zentrale Gedanken wollen wir den Zuschauenden zeigen? Was erzählt unser Stück?
- Welche Statements gehen unter die Haut? Was möchte ich beim Publikum bewegen?
- Welche Fragmente passen ins Stück?
- Was lassen wir weg («Kill your darlings»)? Mut zur Reduktion!
- Welche Gestaltungsformen heben sich von alltäglichem Spiel ab?
- Sind die folgenden wichtigsten Aspekte ausgearbeitet? Situation (wo, wann, wer, wie, was, warum)? Figuren? Beziehungen? Dreh- und Wendepunkte?
- Unterliegt das Stück eine dramaturgischen Spannungsbogen?

## Dramaturgische Theatermodelle

Theatermodelle bestehen aus einer möglichen dramaturgischen Modellvorlage. Sie umschreiben jeweils eine Rahmengeschichte, die den Gesetzmässigkeiten der Dramaturgie folgen. Diese Rahmengeschichten ermöglichen es, sich gemeinsam mit den Spielenden innerhalb gegebener Strukturen frei zu bewegen und eigene Geschichten zu erfinden. Diese können dann mithilfe der Theatermodelle zu einem Ganzen zusammengefügt werden.

[www.phlu.ch/beratungen-angebote/lehrpersonen/theaterpaedagogik/beratung-begleitung.html](http://www.phlu.ch/beratungen-angebote/lehrpersonen/theaterpaedagogik/beratung-begleitung.html)

### Beispiel eines dramaturgischen Modelles

#### **Geschichte des Tages**

*Eine Redaktion sucht die Titelgeschichte für die morgige Ausgabe. Die Teams stellen ihre Geschichten vor (z.B. ausgehend von Standbildern). Die Geschichten werden von den einzelnen Gruppen (Klassen) gespielt. Am Schluss muss sich der Chef (Leitungsteam) für eine Geschichte entscheiden. Ev. das Publikum für Abstimmung mit einbeziehen. Oder der Chef (Leitungsteam) entscheidet, und man zeigt dem Publikum nachher die wirkliche Titelgeschichte (zusammengesetzt aus den vorigen oder eine ganz neue)*  
*Die Jugendlichen setzen sich mit den Mechanismen der heutigen Medien auseinander. Was ist der Rede wert? Wie werden wir von Medien beeinflusst? Was sind „wirkliche“ Geschichten, was ist Unterhaltung etc., in welchen Scheinwelten bewegen wir uns, was ist Realität, was glauben wir, warum....*  
*Als Thema können verschiedene Titel dienen: Geschichten über Freundschaft, Helden des Alltags etc.*  
*Eine Klasse bestreitet das Leitungsteam (oder aus jeder Klasse eine Fachjury).*  
*Organisatorisch sieht dieses Projekt wie folgt aus:*

*Die Verantwortlichen Treffen sich mit den einzelnen Journalisten und informieren über den Auftrag. Werthaltungen und Werbetechnische Überlegungen oder Marktstrategien können Inhalt sein.*

| <i>Geschichte 1</i> | <i>Geschichte 2</i> | <i>Geschichte 3</i> | <i>Geschichte 4</i> | <i>Geschichte 5</i> |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|

*Zurück bei den Verantwortlichen. Eine Auswahl findet statt, Diskussionen, Argumente, ...  
 Eine Auswahl wird getroffen. (ev. die letzten zwei mit Hilfe des Publikums: Lautstärke Applaus)*

*Die tatsächliche Titelgeschichte wird gespielt. Ev. ein Zusammenzug aus allen anderen Geschichten, oder eine ganz neue, weil der Verantwortliche einen persönlichen Favorit hat etc. (Geschichte 6).*

## Entscheiden und Wiederholbarmachen

In der Phase des verbindlichen Entwickelns und Gestaltens müssen zwingend Entscheidungen getroffen werden. Diese können partizipativ mit den Spielenden zusammen besprochen werden. Die definitive Entscheidungs-Hoheit liegt bei der SPL und TP – dies wird für alle klar kommuniziert. SPL und TP tragen am Ende die Verantwortung für das, was auf der Bühne präsentiert wird. Die SP tragen die Verantwortung für die Art und Weise wie das Stück präsentiert wird und sie sind die Verbindung zum Publikum. Die Szenen werden so aufgeschlüsselt, dass sie wiederholbar werden. Alle Spielenden wissen konkret, wann sie wo stehen, sprechen, sich bewegen, wann und wo sie auf- und abgehen, sie kennen ihre Einsätze/Stichworte, ihre Positionen, die Reihenfolge der Szenen.

Die Spielenden übernehmen Eigenverantwortung beim Verinnerlichen und Spielen der Szenen. Sie denken über den Stückinhalt und seine Wirkung aufs Publikum nach, und suchen nach Antworten auf Fragen, die beim Proben entstehen. Die Spielenden identifizieren sich mit dem Stück.

### Szenenraster

Zur Übersicht für die SPL werden die einzelnen Szenen im Szenenraster konkretisiert und verbindlich definiert. Dieses Raster kann den SP auch zur Verinnerlichung des Ablaufs dienen. Hier ein Beispiel:

|                                 |
|---------------------------------|
| <b>Szene 1: Titel der Szene</b> |
| Figuren                         |
| Ort des Geschehens              |
| Ablauf / Inhalt                 |
| Notwendige Textfragmente        |

### Gestaltung einer Szene

Durch definierte Vereinbarungen von Bewegungen, Handlungen und Texten können zuvor improvisierte Fundstücke in eine Form gebracht werden.

Wer bewegt sich wann wie durch den Raum? Wer sagt wann was oder auch nichts?

### Choreografische Gestaltungselemente

Choreografie ist die definierte Vereinbarung von Bewegung, Handlung und Text in Zeit und Raum. Alan Ayckbourn, englischer Theaterautor und Regisseur, hat einmal gesagt: «Mindestens 50 Prozent ihres Stückes ist visuell.» (A. Ayckbourn, Theaterhandwerk, Berlin 2006). Dieser hohe Anteil an Bewegung oder nonverbaler Handlung sollte von der Spielleitung inszeniert sein. Choreografische Momente sind probenaufwändig und verlangen von allen Beteiligten viel Konzentration.

Choreografierte Bewegungsabläufe setzen theaterästhetische Zeichen und verstärken inhaltliche Momente, z. B. innere Unruhe, Angst, Liebe.

Körper, Raum, Form und Dynamik bereichern die inszenatorische Gestaltungsvielfalt und können entsprechend der Spiel- und Bewegungskompetenzen der Spielenden wirkungsvoll eingesetzt werden.

### **Gruppe im Raum formieren? (152)**

- Stehend – sitzend – liegend
- Zentriert – peripher
- Einzel – in kleinen Gruppen – zu zweit – als ganze Gruppe
- Nebeneinander – hintereinander – durcheinander
- Einander den Rücken zuwendend – mit Blickkontakt – ohne Blickkontakt
- Alle in dieselbe Richtung schauend – alle in eine andere Richtung schauend
- Alle gemeinsam eine Form darstellend: ein Dreieck – ein Viereck – einen Halbkreis
- Über Körperkontakt verbunden miteinander: im Quadrat – im Dreieck – im Rechteck – im Halbkreis
- Alle vorne am Bühnenrand – alle hinten am Bühnenrand
- Mit dem Rücken zum Publikum – alle ins Publikum schauend – gemischt

### **Gruppe im Raum bewegen? (153-154)**

- Zu Musik oder Text
- Zu Tönen oder Geräuschen
- Alle gleichzeitig
- Im gleichen Tempo
- In unterschiedlichen Tempi
- In abgesprochenen Tempofolgen
- Abwechselnd stehend, sitzend, liegend und gehend
- Unterschiedliche Gangarten
- Ausschwärmend und wieder zusammentreffend
- Auf Distanz bleibend
- Nähe suchend
- In abgesprochenen Formen gehend, z. B. Kreis, Viereck, Dreieck, Ellipse usw.
- Über Körperkontakt einander durch den Raum führend
- Mit Fokusbewegung einzelner Körperteile
- In eingeübten Tanzabfolgen
- Jemand führt, die anderen folgen
- Geheimer Codex für Richtungsänderungen
- Stop and go
- Bewegungsfolgen bekannter Spielformen übernehmen, z. B. Ziegelrücken
- In Gruppen unterschiedliche Bewegungsabfolgen und Bewegungswiederholungen vereinbaren

### **Performative Gestaltungselemente? (143-148)**

Das Gestalten mit performativen Gestaltungselementen, z. B. ein Bewegungsablauf in Zeitlupe, eine chorische Textpassage oder ein Moment, in dem alle Spielenden gleichzeitig ins Publikum blicken und durcheinanderreden, kann eine erarbeitete Szene verdichten, ihr neue Impulse geben oder Kristallisationsmomente (Hauptaussagen) hervorheben. Sie verwandeln wichtige Inhalte durch ihre Zeichenhaftigkeit und ermöglichen ihnen dadurch eine verstärkte Aussagekraft.

Die hier zusammengestellten Gestaltungselemente lassen sich frei variieren, kombinieren, wiederholen, weiterentwickeln. Sie können losgelöst oder in bestehenden Szenen ausprobiert werden. Sie bringen möglicherweise eine Bearbeitung weiter oder sind als Gestaltungsmittel durch ganze Inszenierungen präsent.

Beispiele:

Freeze / Standbild / Erzählung / Geheimnis / Alle reden gleichzeitig / Publikumsblick / Sprachenvielfalt / Monolog / Chor / Textform / Miteinander / Durcheinander / Variationen / Wiederholung / Formation / Kopieren / Synchronität / Nähe und Distanz / Zeitlupe / Zeitraffer / Tempovariationen / Verkleinerung/Vergrößerung / Vor- und zurückspulen / Pantomime / Installationen / Material bespielen / Musik und Ton / Gesang / Geräusche / Tanz / Übertreibung / Zeitsprung ...

### **Gestaltung von Material**

Die SPL macht sich Gedanken welche Ästhetik ihr Theaterstück haben soll, und wie der Bühnenraum und Material gestaltet und eingesetzt werden. Dabei werden Entscheidungen von der SPL im Austausch mit der TP gefällt. Ideen der SP, die im Spiel oder der Auseinandersetzung mit Material entstanden, können aufgenommen und weitergesponnen werden, und als Inspiration dienen. Die SPL achtet darauf, dass das Stück eine konsequente Ästhetik hat. Die TP befragt die künstlerische Gestaltung des Stücks durch Material, Ton, Licht, Raum, Requisiten, Kostüme und unterstützt die SPL im Treffen von Entscheidungen (Reduktion, Abstraktion, Zeichenhaftigkeit, Multifunktionalität, ...).

Die SPL organisiert zusammen mit den SP frühzeitig Kostüme, und achtet auf konsequente Ästhetik und die Wirkung der Kostüme ihrer SP (z.B. keine T Shirts mit Aufdruck; welches Schuhwerk, Frisur...) Sie trifft entsprechende Entscheidungen und übernimmt rechtzeitig die Organisation für fehlende oder das Ersetzen unpassender Kleidungsstücke. Sie garantiert, dass sich keine der SP blossstellt.

### **Umbauten**

Der Umbau ist Teil vom Stück. Es ist ein Moment der Verwandlung des Bühnenraums und es bietet sich an, die Übergänge und Umbauten choreografisch oder szenisch zu denken. In der Broschüre «Umbau und Übergänge» werden Möglichkeiten genannt, wie Umbauten und Übergänge gestaltet werden können.

Übergänge und Umbauten werden von Anfang an «mitgedacht» und geprobt. Die SP überlegen sich beim entwickeln einer Szene nicht nur deren Inhalt, sondern auch das woher komme ich, wie verlasse ich die Spielfläche? Dafür können theaterästhetische Gestaltungsmittel eingesetzt werden, die die SPL mit den SP ausprobiert. Gesamte Broschüre beim ZTP erhältlich.

## Verbindlich präsentieren

*Darf man vor der Probe aufs WC? – logo. Darf man während der Probe aufs WC? – vielleicht muss man kurz warten... ausser in ganz dringenden Fällen. Darf man während der Vorstellung aufs WC? Neein!*

Wer öffentlich vor einem Publikum ein Theaterstück präsentiert, trägt eine grosse Verantwortung. Verantwortung den anderen Spielenden, aber auch dem Publikum gegenüber. Dies führt zu einigen (Spiel-)Regeln, die von allen Beteiligten beachtet werden sollen. Welches sind «No-Goes»? Was bedeutet «Verbindlichkeit» bei der Aufführung? An was erkennen SuS selber, dass das Publikum «ernst genommen wird»?

### Die Aufführung

Im Kern geht es darum, dass gemeinsam ein Bewusstsein darüber geschaffen wird, was es bedeutet, vor und für ein Publikum zu spielen. Eine Aufführung zeigt keine Beliebigkeit. Eine Präsentation hat mit Präsenz zu tun. Und mit Glaubwürdigkeit. Und Wirksamkeit! Theater ist ein live-Moment welcher live vom Publikum erfahren wird. Die Aufführung lebt von dieser unmittelbaren Wechselwirkung, von der (stillen) Kommunikation zwischen Publikum und SP – von den Inhalten, Bildern, Tönen, die von den SP ins Publikum getragen werden und von der Vorstellungskraft, der Interpretation und den Reaktionen, welche beim Publikum entstehen. Sobald Spielende die Bühne betreten, hat dies eine Wirkung. Dessen sind sich die Spielenden bewusst. Auch wer «nichts» zu sagen hat, spielt eine Rolle. Wie spielt man «nichts tun»?

**Alles, was auf der Bühne passiert, ist sichtbar.**

### Vor der Vorstellung

- Pünktliches erscheinen zum abgemachten Zeitpunkt
- Alle Requisiten vor der Vorstellung bereitlegen. Fremde Requisiten lässt man in Ruhe.
- Ein Gang aufs WC ist vor der Vorstellung sinnvoll 😊
- Vor der letzten Probe Ritual machen zur Stückübergabe an die Spielenden. Die Spielleitung vertraut ihren Spieler\*innen, dass sie ihr Stück mit aller Energie und verbindlich präsentieren, und sich bei Pannen aushelfen.
- Gemeinsames Aufwärmen und ein Glückwunsch Ritual als Startschuss für die Aufführung

### Während der Vorstellung

- Private Gespräche sind untersagt.
- Jede Spielende trägt zu einer gelungenen Vorstellung bei. Gegenseitiges Helfen ist erlaubt, solange dies diskret passiert, oder «wie gewollt» ins Spiel einfließt.
- Die Spielleitung sitzt mitfiebernd im Publikum.
- Höchste Konzentration und Präsenz gilt auch für «hinter der Bühne»

### Nach der Vorstellung

Die Theatergruppe trifft sich nach der Vorstellung an einem vorgegebenen Ort und schliesst gemeinsam ab (evtl. wird die Aufführung noch nachbesprochen, Bühne wird wieder aufgeräumt, Requisiten zurechtgelegt, etc.). Das Publikum wird erst nach dem offiziellen gemeinsamen Abschluss begrüsst.

