

Gymnasiale Oberstufe Saar (GOS)

Lehrplan für das Fach

Darstellendes Spiel

(G-Kurs)

Februar 2010

Inhaltsverzeichnis

I.	Vorwort	S. 3
II.	Präambel und didaktische Vorüberlegungen	S. 4
III.	Konkretisierung der Anforderungen der EPA bezogen auf Kompetenzbereiche	S. 5
IV.	Hinweise zur Unterrichtsplanung	S. 9
V.	Hinweise zur Leistungsbeurteilung	S. 9
VI.	Literaturliste	S. 11
VII.	ANHANG	
1.	Übungen zum Darstellenden Spiel	S. 13
2.	Erläuterung ausgewählter Fachbegriffe	S. 16
2.1.	Bühne und Bühnenformen	S. 16
2.2.	Maske	S. 18
2.3.	Beleuchtung	S. 18
2.4.	Text - Nebentext - Regieanweisung - Subtext	S. 18
2.5.	Musik - Klang - Geräusch	S. 19
3.	Übersicht Theatertheorie	S. 19
3.1.	Dramentheorie: Das aristotelische Drama	S. 19
3.2.	Dramentheorie: Episches Theater	S. 21
3.3.	Ausgewählte Theaterformen von den Anfängen bis zur Gegenwart	S. 21
3.4.	Regiestile und -methoden der Moderne	S. 22

I. Vorwort

„Schultheater“, „Schulspiel“, „szenisches Darstellen“, „Darstellendes Spiel“ - zahlreiche Begriffe bezeichnen einen Bereich mit so vielfältigen Inhalten wie Stegreif- und Rollenspielen, fächerübergreifenden Projekten oder der Inszenierung eines Theaterstückes. Dabei hat sich der Begriff ‚Darstellendes Spiel‘ auch in der Fachdiskussion durchgesetzt. Als ein ganzheitlich auf die Entwicklung der Persönlichkeiten der Schülerin und des Schülers ausgerichtetes Unterrichtsangebot erfüllt das Fach Darstellendes Spiel viele Forderungen aktueller methodisch-didaktischer Diskussionen und bildungspolitischer Debatten.

Das Darstellende Spiel besitzt eine pädagogisch-ästhetische Dimension, die es vom professionellen Theater unterscheidet. Es geht dabei um die Förderung der ästhetischen Bildung der Schülerinnen und Schüler und um die Erweiterung ihrer Handlungs- und Kommunikationsmöglichkeiten. Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel hat somit die Entwicklung einer allgemeinen theaterästhetischen Handlungskompetenz zum Ziel. In der Hauptphase wird die Produktion und Rezeption theatraler Formen um die Dimension wissenschaftspropädeutischer Reflexion erweitert.

Das Fach Darstellendes Spiel wird zweistündig angeboten. Es kann zusätzlich oder im Rahmen der Belegungsverpflichtung zum Erreichen der 34 Pflichtstunden gewählt werden. Darstellendes Spiel kann mündliches Prüfungsfach im Abitur sein.

Der Lehrplan Darstellendes Spiel für die Hauptphase (11/12 bzw. 12/13 in G9-Schulen) der gymnasialen Oberstufe enthält wesentlich mehr Theorieanteile als der Lehrplan Darstellendes Spiel für die Einführungsphase. Deshalb werden im Anhang Texte zu den im Lehrplan angegebenen Dramentheorien, Theaterformen und Regiestilen aufgeführt, die dem Unterrichtenden die Arbeit erleichtern sollen. Ein Verzeichnis zentraler Fachbegriffe und weiterführender Literatur findet sich ebenfalls dort.

Jedoch muss die praktische Erprobung theatraler Möglichkeiten sowie die Reflexion ihrer Wirkungen weiterhin im Mittelpunkt der unterrichtlichen Arbeit stehen. Das bedeutet, dass die Arbeit in der Hauptphase anders als in der Einführungsphase durch ein größeres Projektvorhaben mit dem Ziel einer Aufführung strukturiert wird. Experimentieren und Improvisieren bleiben dabei weiterhin zentrale Unterrichtsprinzipien bei den theaterpraktischen Übungen (vgl. Lehrplan der Einführungsphase) und bei der Projektgestaltung.

Zu Beginn der Hauptphase werden zunächst die Kenntnisse der theatralen Mittel vertieft bzw. erstmals vermittelt werden müssen, da das Fach Darstellendes Spiel in Klassenstufe 11 ohne Belegung des Faches in der Einführungsphase gewählt werden kann. Da vor der konkreten Projektarbeit ohnehin Übungen zur Schulung theatraler Darstellungs- und Gestaltungsmittel im Vordergrund stehen, sollte es in der Hauptphase neu hinzukommenden Schülerinnen und Schülern möglich sein, die in der Einführungsphase erworbenen Kompetenzen in dem Maße zu erlangen, dass darauf aufgebaut werden kann. Die Theorieanteile können durch Material, das von der Lehrkraft zur Verfügung gestellt wird, sowie durch kurze Theorieimpulse nachgearbeitet werden.

II. Präambel und didaktische Vorüberlegungen

Das Fach Darstellendes Spiel ist wie Musik und Bildende Kunst ein Fach der musisch-ästhetischen Bildung, ermöglicht ein breites künstlerisches und ästhetisches Betätigungsfeld und bietet sich daher für interdisziplinäre Projektarbeit geradezu an.

Ziele des Fachs sind die Ausbildung von ästhetischer Sachkompetenz, Gestaltungs-kompetenz, kommunikativer Kompetenz und soziokultureller Kompetenz. Dabei sind die Differenzierung der eigenen Wahrnehmungsfähigkeit, insbesondere der Fähigkeit zur Beobachtung und Beschreibung szenisch-künstlerischer Prozesse, sowie die Entwicklung von szenischer Gestaltungs-kompetenz und die Handhabung von Bewertungskriterien zur Beurteilung von Lösungswegen im Bereich künstlerischer Darstellungsformen von zentraler Bedeutung.

Das Darstellende Spiel fordert den ganzen Menschen. Da der eigene Körper und die Stimme vorrangige Ausdrucksmittel sind, ist ein vertrauensvoller und respektvoller Umgang mit sich und anderen Basis für Kooperation, Kreativität, problemlösendes Denken in Modellen und insbesondere für die emotionale Erlebnis- und Gestaltungsfähigkeit. Somit sind die Erweiterung der eigenen Ausdrucksmöglichkeiten, Kommunikations- und Kooperationsbereitschaft, Teamfähigkeit und gestalterische Zusammenarbeit in der Gruppe Gegenstand des Faches.

Didaktische Vorüberlegungen

Das Fach Darstellendes Spiel stellt Anforderungen an kognitive Fähigkeiten (Verstehen, Wissen), produktive Fähigkeiten (Anwenden und Gestalten) sowie reflexive Fähigkeiten (Problemlösen, Reflektieren und Werten). Der Auftrag zur theaterästhetischen Bildung erstreckt sich auf zwei Ebenen, die sich in der Unterrichtspraxis durchdringen:

Die produktionsästhetische Ebene umfasst alle Aspekte des eigenen Gestaltungsprozesses als imaginative und kreative Auseinandersetzung mit sich selbst und der Gesellschaft. Eigene Erfahrungen im Darstellenden Spiel sollen dazu beitragen, ein lebenslanges Interesse an darstellender Kunst und Kultur zu schaffen und zu bewahren. Wenn die Schüler/innen ihre eigenen Ausdrucksmittel erforschen, deuten, reflektieren, gestalten, präsentieren, in Frage stellen und dabei mit eigenen und literarischen Themen spielen, finden sie eigene Positionen im gesellschaftlichen und kulturellen Diskurs und erweitern ihr eigenes Erfahrungs- und Erlebnisspektrum. Des Weiteren sollen die Schüler in der Hauptphase auch Fachwissen in Bezug auf Dramentheorien, Theaterformen und Regiestile erwerben und für ihre eigenen Gestaltungsprozesse nutzbar machen können. Das theatertheoretische Fachwissen soll somit in erster Linie die eigene szenische Arbeit befruchten und diese in einen im Vergleich zur Einführungsphase erweiterten produktionsästhetischen Kontext stellen.

Die rezeptionsästhetische Ebene bekommt im Lehrplan der Hauptphase eine stärkere Gewichtung als in der Einführungsphase. Die rezeptionsästhetische Ebene beinhaltet Kenntnisse der Kunstform Theater und ihrer Zeichensysteme im diachronen (historische Dramentheorien und Theaterformen) und synchronen (heutige Dramentheorien, Theaterformen und Regiestile) Bezugsfeld. Hierbei wird Fachwissen erworben, um Kriterien zur Bewertung szenischer Prozesse als Grundlage ästhetischer Entscheidungen entwickeln und anwenden zu können. Es handelt sich also um den Erwerb von Fachwissen zur Beurteilung dramatischer Prozesse auf der Bühne. Das Theater soll als spezifische Kommunikationsform mit eigenen Bedingungen und Ausdrucksmöglichkeiten verstanden werden und in Bezug gesetzt werden zu anderen Medien in einer sich rasant verändernden Mediengesellschaft. Das Ziel der rezeptionsästhetischen Ebene ist daher die bewusste Teilnahme am kulturellen Leben der Gegenwart und die kritische Auseinandersetzung damit.

III. Konkretisierung der Anforderungen der EPA bezogen auf Kompetenzbereiche

Verbindliche Inhalte

Kompetenzbereiche	AB I Kennen/Wissen	AB II Anwenden und Gestalten	AB III Probleme lösen, Reflektieren und Werten
<p>Theater-ästhetische Grundlagen</p> <p>(vgl. Lehrplan Einführungsphase)</p>	1. Der Schauspieler und seine Ausdrucksmittel		
	<ul style="list-style-type: none"> • Körperarbeit • Mimik, Gestik, Haltung, Position • Lautbildung und Sprache • Raum – Bewegung – Ensemblespiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernübungen • Vertrauensübungen • Übungen zur Körperwahrnehmung • Übungen zu Emotion und Körperausdruck • Reaktions- und Gruppenübungen • Gleichgewichtsübungen • Übungen zu Bewegungsabläufen • Atemübungen • Übungen zu Mimik, Gestik, Haltung • Übungen zur Stimmführung (Intonation, Lautstärke, Pausen, Rhythmus, Betonung und Sprechtempo) • Übungen zu Dimensionen des Bühnenraums (z.B. Diagonale, Profil, Rückseite, Linie, Kreis etc., Position zu Mitspieler) • Übungen zum Zuschauerbezug und zur Imagination • Übungen zum Status • Übungen zum Ensemblespiel • Übungen zur Improvisation • Übungen zur Beobachtung und Imitation 	<ul style="list-style-type: none"> • Rückmeldung der theatralen Wirkung • Analyse von Intention und Wirkung der verwendeten theatralen Zeichensysteme, ggf. Alternativen finden

Theater- ästhetische Grundlagen	2. Theatrale Darstellungsmittel sowie ihre Funktion und Wirkungs- weise		
	<ul style="list-style-type: none"> • Bühnenbild • Bühnenformen (Arena- bühne, Guckkasten- bühne, Laufsteg, Ein- heitsbühne, Simultan- bühne, Stationenbüh- ne) • Lichtstimmung und technische Möglichkei- ten der Bühnenbe- leuchtung • Geräusch, Klang, Rhythmus, Musik • Kostüm • Maske (Hohlformmas- ke, Schminkmaske) • Requisit (gegenständ- lich, verfremdet) • Dramatische Textvorla- ge (Originaltext versus Strich- bzw. Spielfas- sung) • Adaption eines nicht- dramatischen Textes • Eigenproduktion • Subtext und Nebentext (Regieanweisung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bühnenbild inszenie- rungsgerecht konzipie- ren • Mit mindestens zwei Bühnenformen experi- mentieren • Wirkung von Licht bei der Schaffung von Stimmungen und Räu- men untersuchen, er- proben und intentions- bezogen einsetzen • Akustisches Material als Stimmungsträger zur Unterstützung, als Kontrast oder Kom- mentar einsetzen, so- wie als Strukturie- rungshilfe für Spiel- und Bewegungsabläufe nutzen • Kostüm und Maske rollengerecht gestalten • Requisiten als Mitspie- ler oder Gegenspieler (auch verfremdet) funk- tional einsetzen • Angemessene Text- grundlage aussuchen (ggf. adaptieren oder verfassen) und sze- nisch umsetzen • Strich- / Spielfassung erstellen • Subtext von Textstellen erkennen und formulie- ren 	<p>Analyse und Dis- kussion der in Er- wägung gezogenen und tatsächlich ausgewählten Dar- stellungsmittel und Spielformen hin- sichtlich Bühnen- wirksamkeit und Verhältnismäßigkeit im Aufwand (Video- feedback, falls mög- lich)</p>

Theater- ästhetische Grundlagen	Verschiedene Spielformen erkennen und charakterisieren können:		
	<p>Sprechtheater, Bewegungstheater und zwei weitere Formen pro Kurshalbjahr zur Wahl: Bildertheater, Improvisationstheater, Maskentheater, Musiktheater, Objekttheater, Pantomime, Puppentheater, Schattentheater, Schwarzes Theater, Straßentheater, Tanztheater</p>	Mit den ausgewählten Spielformen projektorientiert arbeiten	Analyse und Diskussion der in Erwägung gezogenen und tatsächlich ausgewählten Darstellungsmittel und Spielformen hinsichtlich Bühnenwirksamkeit und Verhältnismäßigkeit im Aufwand (Videofeedback, falls möglich)

Theater- ästhetische Gestaltung	Verschiedene Spielformen erkennen und charakterisieren können:		
	<ul style="list-style-type: none"> • Spieler – Figur – Rolle voneinander abgrenzen • Spielvorlagen projektbezogen auswählen ausgehend von: <ul style="list-style-type: none"> - fiktionalen Texten (dramatischen, epischen, lyrischen) - nichtfiktionalen Texten (z.B. Reportage, Nachricht, Kochrezept) - Werken der Bildenden Kunst (Skulptur, Gemälde, Objekt) - Werken der Musik, Werken des Films • Sich exemplarische Kenntnisse aneignen von: <ul style="list-style-type: none"> - Dramentheorien wie dem Aristotelischen Theater und dem Epischen Theater (Brecht) - Regiestilen und Trainingsmethoden (z.B. Peter Brook, Vladimir Stanislavskij, Keith Johnstone) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein größeres Projekt erarbeiten, das sich auch aus Teilprojekten zusammensetzen kann: <ul style="list-style-type: none"> - eigene oder fremde Vorlage szenisch gestalten unter Berücksichtigung verschiedener Spielformen - Rollenbiografien erstellen - einfache Bauprinzipien berücksichtigen wie Steigerung, Wiederholung, Spannungsaufbau, Kontrast, Gegensatz - theatertheoretisches Wissen ggf. für das Projekt nutzen - den Spielraum im Sinne der Inszenierung gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Inszenierungskonzept spielbegleitend überprüfen und weiterentwickeln • Über Aktionen, Szenen und ihre Wirkung diskutieren sowie diese auf ihre Bauprinzipien hin überprüfen • Alternative Umsetzungsmöglichkeiten entwickeln und begründen

<p>Theater- ästhetische Kommuni- kation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei professionelle Theateraufführungen pro Schuljahr (vorzugsweise unterschiedlicher Spielformen) besuchen, um rezeptive Erfahrungen zu erwerben bzw. zu erweitern • Beschreibungskriterien kennen (theatrale Mittel und ihre Wirkung) • Die spezifische theatrale Kommunikationssituation einer Aufführung als produktiven Prozess zwischen Spieler, theatralen Mitteln und Zuschauer erfassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente von besuchten Inszenierungen ggf. für eigene Projekte nutzen • Die eigene Gestaltung auf die spezielle Kommunikationssituation zwischen Zuschauer und Spieler ausrichten 	<ul style="list-style-type: none"> • Unter Anwendung der bekannten Beschreibungskriterien eine eigene Meinung zur besuchten Inszenierung darlegen und begründen • Alternativen diskutieren und begründen sowie andere Standpunkte tolerieren
--	--	--	--

<p>Sozio- kulturelle Partizipation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Funktions- und Wirkungsweisen von Medien (z.B. Theater, Film, Fernsehspiel) kennen • Wechselwirkung von Theater und Mediengesellschaft erfassen • Einen Überblick über die Theatergeschichte gewinnen unter besonderer Berücksichtigung des Theaters der Gegenwart 	<ul style="list-style-type: none"> • Medien ggf. in eigene Projekte integrieren • Historische/theoretische Kenntnisse ggf. in eigenen Projekten umsetzen, z.B. Verwenden von Elementen des epischen oder des antiken Theaters (Botenbericht, Teichoskopie) 	<ul style="list-style-type: none"> • Charakteristika der unterschiedlichen Medien vergleichen und problematisieren • Rezeptive Erfahrungen mit Theater und anderen Medien in Beziehung zur eigenen Lebenswirklichkeit setzen (Ich, Familie, Schule / Arbeitswelt, Staat, Umgang mit anderen Kulturkreisen), um weitergehende Reflexionsprozesse auszulösen
---	--	--	--

IV. Hinweise zur Unterrichtsplanung

Wie schon im Lehrplan für die Einführungsphase ausgeführt wurde, liegt es in dem experimentellen Charakter des Fachs Darstellendes Spiel begründet, dass eine genaue zeitliche Festlegung für bestimmte Unterrichtsinhalte nicht vorgesehen ist. Allerdings sollte die Lehrkraft berücksichtigen, dass die Entwicklung von Gruppenprozessen eine angemessene Zeitspanne erfordert. Aspekte der Körperarbeit spielen in den ersten Wochen eine größere Rolle, während die gestalterische und szenische Arbeit nach und nach einfließen. Die Weiterentwicklung der Körperarbeit findet darüber hinaus in Verbindung mit „Aufwärmübungen“ zielgerichtet immer wieder statt. Die Übungen sind funktional auf die gestalterische Arbeit zu beziehen. Strukturiert wird der Unterricht in der Hauptphase durch die Arbeit an einem größeren Projekt mit dem Ziel einer Aufführung.

V. Hinweise zur Leistungsbeurteilung

Es muss den Unterrichtenden bewusst sein, dass die Leistungsbeurteilung im Fach Darstellendes Spiel nicht nur die Beurteilung eines von der Person unabhängigen Fachwissens sein kann, sondern auch die Bewertung personaler Faktoren in Bezug auf die szenische Gestaltung einschließt. Deshalb ist es unerlässlich, dass die Bewertungskriterien den Schülerinnen und Schülern sowohl im Unterricht als auch bei der Aufgabenstellung transparent gemacht werden. Es ist darauf zu achten, dass die Aufgaben präzise und eindeutig formuliert werden. Der Schwerpunkt der Bewertung liegt auf den Leistungen im ästhetischen Handeln, vor allem dem szenischen Spiel. Noch vor der Qualität der szenischen Leistung müssen persönliche Risikobereitschaft, Engagement, Spielbereitschaft und die Bereitschaft zum Gelingen von Ensembleprozessen berücksichtigt werden. Neben den spielpraktischen Leistungen tragen in geringerem Maße auch schriftliche Leistungen im Unterricht zur Beurteilung bei.

1. Gewichtung

Die Beurteilung der Gesamtleistung setzt sich zusammen aus:

a) der Arbeit im Unterricht:

Die Gewichtung der Arbeit im Unterricht beläuft sich auf 50%, wobei der individuelle Lernfortschritt besonders zu berücksichtigen ist.

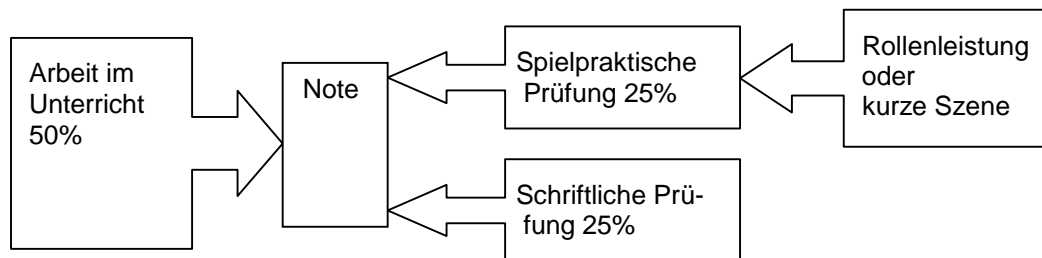
b) zwei punktuellen Prüfungssituationen pro Kurshalbjahr:

Wie in der Einführungsphase teilen sich die punktuellen Prüfungssituationen in eine **spielpraktische Aufgabe** und eine **schriftliche Leistungsüberprüfung**. Diese beiden Prüfungsteile gehen jeweils mit einer Gewichtung von 25% in die Gesamtnote ein.

Die spielpraktische Leistungsüberprüfung soll entweder die Rollenleistung in einem größeren Projekt sein oder die Erarbeitung einer kurzen Szene. Diese wird von den Schülerinnen und Schülern – in der Regel zu zweit – entwickelt und anschließend vorgespielt (Vorbereitungszeit: ca. 30-45 Minuten; Spieldauer: ca. 5-10 Minuten). Der Umfang der gestellten Aufgabe muss so bemessen sein, dass er in der vorgegebenen Zeit bewältigt werden kann.

Vgl. dazu ausführlich: Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater, DS4, Beobachten - Feedback - Bewerten, hg. v. Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung, Hamburg, 2005, S.42ff.

Der Umfang der schriftlichen Leistungsüberprüfung muss so bemessen sein, dass die Aufgaben in 1-2 Unterrichtsstunden bearbeitet werden können. Aufgaben können sein: Konzepte zur Inszenierung, Beiträge zur dramaturgischen Gestaltung (Überprüfung von Texten auf ihre Spielbarkeit hin, Erstellen einer Strichfassung, Programmheftgestaltung), Reflexion über den Einsatz von Theaterformen und Regiestilen in Bezug auf eigene Projekte, Dramatisierung einer nichtdramatischen Vorlage, szenische Entwürfe etc. Auch in der schriftlichen Prüfung sollte der Bezug zur Projektarbeit des Kurses erkennbar sein.



2. Beurteilungskriterien

2.1. Mögliche Beurteilungskriterien für die spielpraktische Aufgabe:

- Einhaltung der Vorgaben und der kreative Umgang mit diesen
- Individuelle Qualität der Darstellung
- Sprachlicher Ausdruck und körperliche Präsenz
- Deutliche Strukturierung der Szene mit klar definiertem Beginn und Ende
- Spannungsbogen der Szene
- Spiel mit den Mitspielern (Aufnahme und Weitergabe von Impulsen)
- Spiel mit Requisit und Kostüm

2.2. Beurteilungskriterien für die schriftliche Aufgabe

- Angemessener Umgang mit der Aufgabenstellung
- Originalität und Kreativität der gestalterischen Leistung
- Einbeziehung von spielpraktischen Erkenntnissen
- Angemessene Anwendung von Fachkenntnissen und Fachterminologie
- Begründung der getroffenen Entscheidungen
- Verständliche und zusammenhängende Ausdrucksweise

3. Beispiele für die punktuellen Prüfungssituationen

3.1. Spielpraktische Aufgabe

Eine Begegnung (Gerhard Roth)

Professor Hofmann, ein pensionierter Deutschlehrer, der im gleichen Stockwerk wohnte wie wir, sprach mich, als ich von der Schule kam, vor dem Lift an und lud mich ein, mir seine Bibliothek anzusehen. Er habe von meiner Mutter gehört, sagte er, dass ich Bücher läse, ich könne mich gerne umschauchen. [...] Die Wohnung roch nach altem, vergilbtem Papier, und der Geruch ist mir in der Nase geblieben, weshalb ich jedes Mal, wenn ich ihn wieder wahrnehme, an den alten Professor denke. Die Bücher in den schwarzen Regalen hatten keinen Umschlag mehr, das Leinen war ausgebleicht, und die Seiten hatten die Farbe von Sägespänen. Ich kannte keinen der Hunderte Titel und fragte nach einem Lexikon.

„Was willst du mit einem Lexikon?“, fragte der Professor.

(Aus: Roth, Gerhard: Das Alphabet der Zeit. Frankfurt am Main, 2007, Fischer Verlag, S. 449)

Aufgabe: Inszenieren Sie den Text.

Achten Sie darauf,

- dass der Text keine epischen Teile mehr enthält, sondern ausschließlich szenisch dargestellt wird,
- dass szenische Lösungen auch für die Darstellung des Schauplatzes gefunden werden (kein Bühnenbild, keine Requisiten),

- dass der Charakter der Figuren klar zum Ausdruck kommt,
- dass der Text insofern weitergeführt wird, als die Frage des Professors beantwortet werden muss (ein kurzer Dialog der beiden Figuren am Ende ist daher hinzuzufügen!) und
- dass Ihre Szene einen eindeutigen Beginn und ein eindeutiges Ende hat.

Vorschläge für die anschließende Gesprächsführung:

- Erläutern Sie Ihr Vorgehen und skizzieren Sie Ihre Strategien zur Aufgabenlösung.
- Erläutern Sie die von Ihnen beabsichtigte Wirkung bei der szenischen Charakterisierung der beiden Figuren.
- Begründen Sie Ihre Entscheidung in Bezug auf die Strukturierung der Szene.
- Begründen Sie Ihre Entscheidungen hinsichtlich der Auswahl der eingesetzten theatralen Mittel.

3.2. Beispiel für die schriftliche Überprüfung

Aufgabe: Entwickeln, erläutern und begründen Sie ein Bühnenkonzept im Hinblick auf das Gesamtkonzept Ihres Theaterprojektes. Entwerfen Sie dazu mindestens eine Skizze.
Beziehen Sie dabei ihre Kenntnisse historischer und zeitgenössischer Bühnenformen und Regiestile mit ein.

VI. Literaturliste

1. Bezugsmöglichkeiten

TheaterBuch Versand c/o Schultheater-Studio, Hammarskjöldring 17a, 60439 Frankfurt,
Tel.: 069-21230608, Fax: 069-21232070,
E-Mail: theaterbuchversand@gmx.net

2. Hilfreiche Arbeitsmaterialien und Bücher bei der Unterrichtsvorbereitung

2.1. Lexika

- Brauneck, Manfred / Schneilin, Gérard (Hg.): Theaterlexikon, Reinbek bei Hamburg 2007, Rowohlt's Enzyklopädie, ISBN 3 499 55417 8 (*Standardwerk*).
- Fischer-Lichte, Erika / Kolesch, Doris / Warstatt, Matthias (Hg.): Metzler Lexikon Theatertheorie, Stuttgart 2005, J.B.Metzler Verlagsanstalt.
- Schwab, Lothar / Weber, Richard (Hg.): Theaterlexikon, Frankfurt 1991, Cornelsen, ISBN 3 589 20893 7 (*Standardwerk*).

2.2. Theatertheorie und -praxis

- Antonin Artaud: Das Theater und sein Double, Berlin 2008, Verlag Matthes & Seitz.
- Blank, Richard: Schauspielkunst in Theater und Film, Strasberg – Brecht – Stanislawski, Berlin 2001, Alexander Verlag.
- Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten, Frankfurt 2007, Suhrkamp NF361 (*geeignet für Einsteiger; mit Praxisteil*).
- Brecht, Bertolt: Schriften Bd. 1-5 in: Gesammelte Werke, Frankfurt a.M. und Weimar 1993, Suhrkamp Verlag.
- Brook, Peter: Der leere Raum, Berlin 1994, Fischer Taschenbuch.

- Dreyse, Miriam / Molzacker, Florian (Hg): Experten des Alltags, Das Theater von Rimini Protokoll, Berlin 2008, Alexander Verlag.
- Johnstone, Keith: Improvisation und Theater, Berlin 1995, Alexander Verlag.
- Johnstone, Keith: Theaterspiele, Berlin 2006, Alexander Verlag, ISBN 3-89581-001-0 (*für Fortgeschrittene*).
- Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater, Frankfurt/M. 1999, Verlag der Autoren.
- Stanislawskij, Konstantin S.: Theater, Regie und Schauspieler, Hamburg 1958, Rowohlt Verlag.
- Strasberg, Lee / Wermelskirch, Wolfgang (Hg): Schauspielen und das Training des Schauspielers, Berlin 2007, Alexander-Verlag.
- Vlcek, Radim: Workshop Improvisationstheater Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik, Donauwörth 2006, Auer Verlag, ISBN 978-3-403-03423-0.

2.3. Unterrichtspraxis und Handreichungen für den Unterricht

- Giffei, Herbert (Hg): Theater machen, Ein Handbuch für die Amateur- und Schulbühne, Ravensburg 1982, Otto Maier Verlag.
- Kunz, Marcel: Spielraum, Zug (Schweiz) 1994, Klett und Balmer, ISBN 3-264-83004-3 (*gut für Projektarbeit mit literarischen Vorlagen*).
- Kunz, Marcel: Theatralisiert den Literaturunterricht, Hohengehren 2006, Schneider Hohengehren (*gut für Projektarbeit mit literarischen Vorlagen*).
- Hüttenhofer, Karin / Schlünzen, Wulf: Masken-Schatten-Projektionen, Hamburg 2009, Schultheaterverlag Hamburg.
- Mangold, Christiane: Darstellendes Spiel, Handreichungen zum Lehrplan Sek. II, Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen, Schleswig-Holstein (IQSH) 2003 (*geeignet für Einsteiger; mit Praxisteil, Beurteilungsbogen und Aufgabenvorschlägen*).
- Mangold, Christiane: Darstellendes Spiel 1 und 2, Grundkurs, Braunschweig 2006, 2007, Schroedel Verlag.
- Pädagogisches Zentrum Rheinland-Pfalz (Hg.): Wir fangen an - Darstellendes Spiel unterrichten 1, Bad Kreuznach 2006, ISSN 0938-748X.
- Pädagogisches Zentrum Rheinland-Pfalz (Hg.): Darstellendes Spiel unterrichten 2, Bad Kreuznach 2008, ISSN 0938-748X.
- Plath, Maïke: Biografisches Theater in der Schule, Weinheim 2009, Beltz Verlag.
- Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater, DS1, Zur Methodik und Didaktik SI und SII, Hamburg 2005, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (*geeignet für Einsteiger*).
- Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater, DS2, Übungen-Experimente-Projekte SI und SII, Hamburg 2006, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (*geeignet für Einsteiger; mit Praxisteil*).
- Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater, DS4, Beobachten-Feedback-Bewerten SI und SII, Hamburg 2005, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (*geeignet für Einsteiger; mit Praxisteil*).

2.4. Lehrwerke

- Müller, Barbara / Schafhausen, Helmut: Spiel- und Arbeitsbuch Theater, Paderborn 2000, Schöningh, ISBN 978-3-14-022344-7 (*besonders geeignet für Schüler; mit Praxisteil*).
- Pfeiffer, Malte / List, Volker: Kursbuch Darstellendes Spiel, Stuttgart / Leipzig, 2009, Klett Verlag, ISBN 978-3-12-350460-0 (*geeignet für Einsteiger; mit Praxisteil; orientiert an der EPA*).

3. Theaterpädagogische Institutionen

- Theaterpädagogisches Zentrum (TPZ) Saarbrücken
Scharnhorststr.10, 66119 Saarbrücken
Tel.: 0681-855401, Fax: 0681-9850236,
E-Mail: tpz-sbr@t-online.de
Internet: www.theater-saarbruecken.de (Link TPZ)
- Theater Überzwerg
Scharnhorststr.10, 66119 Saarbrücken
Tel.: 0681-854021 Fax: 0681-851734
E-Mail: kontakt@ueberzwerg.de
Internet: www.ueberzwerg.de

VII. ANHANG

1. Übungen zum Darstellenden Spiel

1.1. Körperarbeit

- Kennenlernübungen
 - a) Den eigenen Namen im Metrum weitergeben
 - b) Per Handschlag begrüßen (möglichst viele Personen in kurzer Zeit, auf dem Weg zum Bahnhof, auf dem Friedhof etc.)
 - c) Sich Vorstellen:- „ich heiße...“ (mit Geste, Bewegung), lautlicher „aha-Kommentar“ der Gruppe oder die Gruppe ahmt nach
 - d) Fiktives Vorstellen des Partners
- Vertrauensübungen
 - a) Blindes Führen (Handfassung, Hand zwischen den Schultern, mit Stimme)
 - b) Blindes Gehen (Gruppenmitglieder bilden Hindernisse)
 - c) Gruppe bildet Handkreis, führt blinden Mitspieler im Innern
 - d) Abklopfen und andere Massageformen, z.B. Gelenke lockern
 - e) Lehnen und Aufnehmen des Gewichtes (partnerweise oder in Gruppen)
- Übungen zur Wahrnehmung / Körperwahrnehmung
 - a) Der eigenen Hand (Fingerspitze, Handrücken) folgen in slow motion (auch als Partnerübung „Dirigieren“)
 - b) Umriss zeichnen, Auflageflächen markieren
 - c) Gelenkstellungen des liegenden Partners verändern, auch im Sitzen und Stehen bis hin zum Bau von Statuen
 - d) Imaginatives Tragen unterschiedlich schwerer Gegenstände
 - e) Schatten und Spiegel bilden
- Reaktions- und Gruppenübungen
 - a) Imaginäre Gegenstände jonglieren oder zuwerfen (verändern sich beim Auffangen),Tennismatch

- b) Bei „Stopp“ Augen schließen und Position eines bestimmten Mitspielers per Handzeichen aufzeigen
 - c) Gehen – Stehen oder Bewegen – Einfrieren (Freeze) auf verschiedene Zeichen (akustisch: Musik, Eigengeräusch der Bewegung; visuell: wenn einer stoppt, stoppen alle; taktil: über die Berührung mit geschlossenen Augen)
 - d) „Ochs am Berg“: Spieler dreht sich um, alle frieren ein, wer sich noch bewegt, muss zurück zum Start
 - e) Zip-Zap-Boing (siehe Vlcek S.47)
 - f) Begriffs-Ketten (Zuordnung von Begriffen zu Personen in bestimmter Reihenfolge)
 - g) Stop-Come-Go (mit Handzeichen den Partner dirigieren)
 - h) Atom-/Molekülspiel (Raumwege der Spieler mit abstoßenden (anziehenden) Kräften)
 - i) Roboter-Spiel (Partner steuert den Roboter durch Antippen diverser Körperteile)
- Gleichgewichtsübungen
 - a) „Mast im Wind“ (Schwerpunktverlagerung und Veränderung der Druckempfindung auf die Fußsohlen)
 - b) Posen einnehmen wie „Denker“, „Flamingo“ etc.
 - c) Diverse Einbeinstände
 - d) Körperachse bei Drehungen halten (Fixpunkt)
 - Übungen zu Bewegungsabläufen
 - a) Variationen des Gehens, Laufens, Hüpfens, Springens, Rollens, Kriechens mit assoziativem Charakter
 - b) „Elefanten-Katzen-Mäuse“
 - c) Schwerpunktverlagerungen als Ursache der Fortbewegung
 - d) Hand-, Arm-, Beingesten
 - e) Schwungbewegungen des Rumpfes, Bein- und Armschwünge
 - f) Rumpfbeugen und –strecken (sich wie eine Schlange winden, sich öffnen und schließen wie eine Blume)
 - Atemübungen
 - a) Atembewegung durch Handauflegen spüren (auch mit Partner)
 - b) Gehen mit verschiedenen Aus-, Einatemlängen
 - c) Experimentelles Koppeln von Bewegung und Atmung
 - d) Konzentration auf die eigene Atmung
- 1.2. Mimik, Gestik, Haltung**
- a) Mimische „Stille Post“
 - b) Mimische Kette als Weiterführung von nonverbalen Situationen (auch mit Beobachtergruppe)
 - c) Monsterspiel
 - d) Mund: „Bonbon lutschen“, „Kussmund“ etc.; Partner imitiert, Ratespiel bei abgedeckten Augen: Was zeigt der Mund?
 - e) „Spiegelübung“ zu Augenbewegungen
 - f) Körperspannung: Auswirkungen von Unter-, Normal-, Überspannung in verschiedenen Positionen (z.B. Rückenlage) erforschen
 - g) „Schnappschuss“ als Gruppenbild zu Aufgaben wie „Sommerschlussverkauf“, „im Schwimmbad“ etc.
- 1.3. Stimm- und Sprechübungen**
- a) Töne singen und Geräusche erzeugen (z.B. in Rückenlage mit geschlossenen Augen)
 - b) Urschrei
 - c) Sprechtechnik: Endungen betonen, Vokale tönen lassen, jede Silbe betonen, jedes Wort betonen etc.
 - d) Buchstabensalat, Vokale und Konsonanten als Lautreihen (Frage-Antwort, rhythmisieren, Emotionen)

- e) Nonsens-Monolog mit Unsinnswörtern, Zahlen, Berufen, Automarken, Pflanzennamen etc.
- f) Grammolo
- g) Worte und Sätze in Lautstärke, Tonhöhe, Sprechtempo, Bedeutung variieren
- h) Wortwiederholung oder -rhythmisierung, z.B. „Ich-Spiel“
- i) Artikulation unter erschwerten Bedingungen (Korken im Mund, fixierte Zungenpositionen)
- j) Einüben des bühnenwirksamen Flüsterns und Schreiens
- k) Chorisches Sprechen
- l) Frage – Antwort – Sätze variieren

1.4. Übungen zu Dimensionen des Bühnenraums

- a) Richtungen zeigen, Körperwendungen in vorgegebene Richtungen
- b) Armbewegung in Frontal-, Horizontal-, Sagittalebene
- c) Zahlen gehen
- d) Gehen in diverse Richtungen (seitwärts –diagonal, vorwärts-rückwärts)
- e) Linien, Reihen, Dreieck, Viereck, Kreis bilden
- f) Raumwege festlegen (evt. div. Bewegungsformen oder Fortbewegungsarten dazu kombinieren)
- g) Schachbrett-Spiel (Raumwege als Schachbrettfigur)
- h) „Manhattan oder das geordnete Chaos“ (Straßenverkehr auf Längs- u. Querstraßen imitieren)

1.5. Zuschauerbezug und Imagination

- a) Sich präsentieren: ohne/mit Worten „Ich bin...und kann...“
- b) Publikum fixieren, den Blick wandern lassen, sich vorstellen
- c) Eine Zuschauermenge, die redet, zum Schweigen bringen
- d) Zuschauer loben, umschmeicheln, beschimpfen, verwirren
- e) Nach einem Flugzeugabsturz durch den Dschungel irren
- f) „Auf der Flucht“, „Was ist im Koffer?“

1.6. Status (nonverbal / verbal)

- a) Herr und Diener nehmen Position ein, wechseln in Partnerform ihren Status
- b) Zwei Gangs: Wer weicht zurück?
- c) Arm und reich (z.B. zur Musik von Mussorgskis „Bilder einer Ausstellung“)
- d) Sich entschuldigen, sich selbst schlecht machen, Mitleid erregen (Status halten oder kippen)
- e) Unterordnung – Überordnung
- f) Königsspiel: Das Ensemble definiert den König
- g) Aussagen in diversen Aufstellungen: gegenüber, nebeneinander, hintereinander, Rücken an Rücken, unten und oben

1.7. Ensemblespiel

- a) Bewegungsdiktat
- b) Gruppensynchrone Reaktionen auf verschiedene Impulse (Geschichte, Musik, Anweisung)
- c) „Eisscholle darf nicht kippen“ als Gruppenübung, „Auf der Wippe“ als Partnerübung
- d) Gemeinsame synchrone Aktionen ohne Worte
- e) Impulse aufnehmen und weitergeben

1.8. Requisit als Mitspieler und als Gegenspieler

- a) Aktionen wiederholen mit Kissen, Lippenstift, Kamm, Spiegel, Hut, Blume, Buch, Stift etc.
- b) Dem Requisit Befehle erteilen / vom Requisit Befehle erhalten
- c) Mit dem Requisit schimpfen / vor dem Requisit Angst haben
- d) Verfremdung des Requisites: Ein Stock wird im Kreis weitergegeben und verändert dabei seine Bedeutung

1.9. Rhythmus und Musik als Strukturierungshilfen

- a) Bewegungen im Metrum, auf Viertelnoten, halben und ganzen Notenwerten
- b) Bewegungsmotive kombinieren zu den Notenwerten, z.B. Start zum 100m-Lauf
- c) Fließband
- d) Klänge, Töne, Geräusche selber produzieren (auch Bodypercussion)
- e) Eine Maschine bauen mit eigenen Geräuschen
- f) Synchrone Bewegungsausführung mit einfachen Mustern auf diverse Metren
- g) Betonungen setzen, synkopische Variationen, Tempoänderungen
- h) Schritte/Sprechen im 2er Takt, 3er Takt, 4er Takt
- i) Kleine Handlungen, z.B. Verbeugung mit / ohne Musik
- j) Wirkung musikalischer Untermalung (Experimentieren!) des Gehens o.Ä.
- k) Grundschatlagbezogene Musik versus Melodie oder musikalische Phrasen
- l) Bewegungsmotive zu musikalischen Motiven finden (bzw. umgekehrt)
- m) Bewegung mit und gegen die Musik, auch als Kontrast

1.10. Von der Improvisation zur festgelegten Szene

- a) Im Wartezimmer des Arztes: Schüler erhalten Kärtchen mit Vorgaben, z.B. Punk, feine Dame, Streber, Querulant
- b) Zwei Schüler treffen den Lehrer/die Lehrerin in einer berüchtigten Bar
- c) In einen berstend vollen Aufzug steigt ein hübsches Mädchen (der Firmenchef) zu
- d) Politikerrede mit falschem Skript

2. Erläuterung ausgewählter Fachbegriffe

Im Folgenden werden einige wichtige Begriffe des Theaters erläutert. Die Erläuterungen sind den in der Literaturliste angegebenen Lexika und Fachpublikationen entnommen.

2.1. Bühne und Bühnenformen

Die Bühne bzw. der Bühnenraum ist neben dem Zuschauerraum das Kernstück einer Theateraufführung. Die Bühnenfläche umfasst die vom Zuschauer einsehbare Spielfläche. Die Gestaltung der Bühne ist Teil der Inszenierung und Konzeption.

Unter Bühnenbild versteht man, was als Handlungsrahmen mit Ausdrucksmitteln der bildenden Kunst und der Beleuchtung gestaltet wird. Dabei sollte auf eine Illusionierung oder Visualisierung des Textes verzichtet werden, dem Zuschauer nicht die Illusion des realen Ortes „vorgegaukelt“ werden. Würfel aus Styropor, Podeste, Stellwände, Stoffbahnen oder Tücher können einen Bühnenraum gliedern helfen.

Alles, was sich auf der Bühne befindet, sollte eine Funktion haben und für das Spiel gebraucht werden. Jeder Gegenstand wird vom Zuschauer wahrgenommen und interpretiert. Es ist daher sinnvoll, mit wenigen Zeichen einen Ort zu markieren. Weniger ist mehr! Der bewusst freigelassene szenische Raum („leere Bühne“) ermöglicht den Akteuren eine größere Beweglichkeit.

In Schulen wird als Bühnenraum meist eine Aula, ein Musik- oder Sportraum bespielt. Doch andere „kreative“ Räume sind auch immer in Schulen vorhanden, Räume als Rahmen für eine Inszenierung, die es sich anzueignen gilt. Die Anverwandlung von Räumen kann mutige Raumentwürfe befördern, die die Schule neu sehen lassen und erlebbar machen. Die Verwandlung von Klassenzimmern, Fluren, Treppenhäusern..., die Nutzbarmachung von vorgefundenem Mobiliar in Unterrichtsräumen kann eine spannende Auseinandersetzung mit Bühnenbildmaterial sein, die der Kreativität der Schülerinnen und Schüler ungeahnte Möglichkeiten der Bühnengestaltung, des Spiels, der Inszenierung bietet.

Bühnenformen

Das gleichwertige Nebeneinander von Bühnenformen ist erst im 20. Jahrhundert möglich geworden. Dies hängt einmal mit den Gegebenheiten eines Theaters, aber auch mit der vom Regisseur angestrebten Wirkung zusammen. Bis dahin hatte jede Theaterperiode ihre eigene Bühnenform hervorgebracht.

Arenabühne

Sie ist die älteste europäische Bühnenform im antiken griechischen Theater und wurde von den Römern übernommen. Sie besteht aus drei Teilen:

1. Orchestra - ebenerdige Auftrittfläche für Schauspieler und Chor
2. Skene - Hütte für Auftritte, später mit erhöhter Spielfläche
3. Theatron - meist ansteigende Sitzreihen für die Zuschauer, die die Orchestra an drei Seiten umschließen

Simultanbühne

Sie ist die für die religiös geprägten Stücke des Mittelalters entworfene Bühnenform und besteht aus mehreren nebeneinander aufgebauten einfachen Podien. Jedes Podium stellt eine bestimmte Spielstätte (z.B. Himmel, Hölle) dar. Die Darsteller befinden sich von Anfang bis Ende auf ihrer Spielfläche und spielen zum Teil gleichzeitig. Seit im 20. Jahrhundert Guckkasten- und Illusionsbühnen als mitunter problematisch angesehen werden, gewinnt die Simultanbühne wieder an Bedeutung.

Budenbühne

Sie war bereits in der Antike und im Mittelalter bekannt und wird in der Neuzeit von der Commedia dell'Arte und den englischen Wandertruppen verwendet. Sie besteht aus einem Podest, um das sich die Zuschauer von drei Seiten gruppieren können. Darauf befindet sich eine rechteckige „Bude“ aus Stangen und Vorhängen, die Hintergrund für das Spiel ist und Auf-, Abgangs- und Umkleidemöglichkeiten bietet. Die Budenbühne lässt eine Nähe zum Zuschauer zu; die Darsteller - Mimik, Gestik, Stimme - können aktiv erlebt und durch Zwischenrufe beeinflusst werden, auf die die Schauspieler reagieren können. Im 20. Jahrhundert wird dieses Grundprinzip für das Theater, vor allem für das Straßentheater, wiederentdeckt.

Shakespeare-Bühne

Die Bühne im elisabethanischen England hat wesentliche Elemente der Budenbühne übernommen. Dabei handelt es sich um feststehende Theater. Die Bühne wird galerieartig von den Zuschauerrängen und einer Zuschauerfläche umrahmt, in die die Vorderbühne hineinragt. Diese Mehrortbühne hat ein säulengestütztes Dach, ein Garderobenhaus und bespielbare Balustraden. Das bekannteste Beispiel ist das wiedererbaute Globe-Theatre in London.

Illusionsbühne

Im 15./16. Jahrhundert errichtete man in Europa – ausgehend von Italien – feste Saalbühnen in geschlossenen Räumen. Wesentlich dabei ist die strikte Trennung von Bühne und Zuschauerraum durch Rampe, Bühnenportal und Vorhang, was die Ausstattung und Dekoration des Bühnenraumes sowie die Verwendung von künstlichem Licht für Abendvorstellungen ermöglicht. Im Barock bewirkte die Bühnentechnik die Vortäuschung einer anderen Wirklichkeit. Dieser Effekt wurde Ende des 19. Jahrhunderts durch die Abdunkelung des Zuschauerraumes verstärkt.

Guckkastenbühne

Sie ist die heute in Theaterhäusern noch vorherrschende Bühnenform, die nach drei Seiten und nach oben geschlossen ist. Die Begrenzung der Spielfläche nach vorne, die Rampe, und das Portal bilden die sogenannte vierte Wand, durch die dem Zuschauer Einblick gewährt wird. Sie fördert das Illusionstheater, die Vortäuschung einer anderen Wirklichkeit, und verstärkt die Konsumentenhaltung des Zuschauers. Daher suchen die Theaterreformer des 20. Jahrhunderts nach spielerischen Mitteln, diese Trennung von Schauspielern und Zuschauern aufzuheben.

Raubühne

Diese Bühnenform, die sich seit den 60er Jahren entwickelt hat, weist durch eine weitgehende Aufhebung fester Bühnenformen Ähnlichkeiten mit der antiken Arenabühne auf. Die Raumbühne befindet sich allerdings in Theatergebäuden. Häufig sind es umfunktionierte

Fabrikhallen, Filmstudios oder Ähnliches, in denen die Zuschauer von veränderbaren Spielflächen umgeben sind. Diese offene Bühnenform schafft den direkten Kontakt zwischen Spielern und Zuschauern.

2.2. Maske

Man unterscheidet im Theater zwischen **Schminkmasken**, die direkt auf das Gesicht eines Darstellers aufgetragen werden, und abnehmbaren **Hohlformmasken** aus Stoff, Leder, Holz, Pappe, Metall in Form von **Ganzmasken** (z.B. Großmasken) oder **Halbmasken**. Der Einsatz von Masken erfordert vom Darsteller spezielle körperliche Ausdrucksmittel.

Während die Schminkmaske, d.h. die Veränderung des Gesichts durch Farbe, Bart, Perücke etc., das mimische Spiel des Darstellers unterstützt, verdeckt die Hohlformmaske ganz oder teilweise dessen Gesicht und dient vor allem der Typisierung einer Bühnenfigur. Jede Veränderung des Gesichts eines Schauspielers durch Schminke, selbst die bloße Auffrischung der natürlichen Hautfarbe, heißt im Theater „Maske machen“.

2.3. Beleuchtung

Da die meisten Schulbühnen nicht mit komfortablen Lichtanlagen ausgestattet sind, genügt eine einfache Beleuchtungsgrundausrüstung, die durch andere Lichtquellen (Lampen, Taschenlampen, Kerzen, Overhead-Projektoren) ergänzt werden kann.

Lichtquellen können sein:

- Naturlicht (Spiel in Außenräumen, Spiel in Fensterräumen)
- Einzelne Glühbirne, Neonröhre
- Overheadprojektor, Halogenstrahler
- Taschenlampe, Leuchtstäbe
- Farbstrahler, Scheinwerfer, Verfolger
- Schwarzlicht, Stroboskoplicht, Reflektoren
- Weiter Effektgeräte wie Movinghead, Lauflicht, etc.

Begrifflichkeiten der Lichtregie:

- Vorderlicht (die Person auf der Bühne wird direkt beleuchtet)
- Oberlicht
- Gassenlicht (klar abgegrenzte Lichtspur)
- Seitenlicht
- Kopflicht (eine Person wird senkrecht von oben angestrahlt, was den Effekt hat, dass große Teile des Gesichts mit Schatten überzogen werden)
- Gegenlicht (die Person wird von hinten angestrahlt, sodass lediglich eine Kontur zu erkennen ist)
- Fußlicht (Die Lichtquellen befinden sich am Boden)
- Rampenlicht

2.4. Text - Nebentext - Regieanweisung - Subtext

Text

Man unterscheidet zwischen Inszenierungen von bereits vorhandenen dramatischen Textvorlagen (die im Sinne einer „Strich- oder Spielfassung“ dem Inszenierungskonzept angepasst werden), einer selbst erarbeiteten Textvorlage (eventuell durch Dramatisierung von nicht-dramatischen Textsorten) und weitgehend textfreien Inszenierungen. Der Text dient beim Schauspiel in erster Linie dem Ausdruck und Transport von Inhalten, aber auch der Strukturierung von Inszenierungen.

Nebentext

Diesen Begriff verwendet man heute anstelle von Regie- oder Szenenanweisung als Bezeichnung für jene Passagen eines Dramentextes, die vom Autor für nonverbale Darstellungen auf der Bühne vorgesehen sind.

Regieanweisung

In diesem Teil eines dramatischen Werks, der heute häufig auch als Nebentext bezeichnet wird, macht der Autor über den Dialog hinaus Angaben zu Ort und Zeit der Handlung. Er teilt seine Vorstellungen zu Kostümen, Dekorationen und Licht mit oder beschreibt das Verhalten von Personen, deren Gesten, Sprechweisen und Gänge. Szenenanweisungen oder Bühnenanweisungen, wie die Regieanweisungen auch genannt werden, sind Angebote für das Theater, manchmal auch Vorschläge zur Deutung, an die der Regisseur jedoch nicht gebunden ist. Der Gebrauch von Regieanweisungen ist in der Geschichte des Dramas ganz unterschiedlich; so fehlen sie beispielsweise im Drama des elisabethanischen Zeitalters gänzlich, wohingegen sie im naturalistischen Drama breiten Raum einnehmen und detailreich Schauplätze und Figuren schildern.

Subtext

Unter Subtext versteht man in der Linguistik und in den Künsten eine Bedeutungsebene, die der Aussage eines Satzes bzw. eines Kunstwerks als zusätzliche Ausdrucksdimension unterlegt ist. Das eigentlich Gemeinte steht nicht im Text, sondern zwischen den Zeilen.

2.5. Musik – Klang – Geräusch

Im Schauspiel wird im Gegensatz zum Musiktheater jeglicher Einsatz von Musik bei Aufführungen als Bühnenmusik bezeichnet. Man unterscheidet:

1. Musik zu tänzerischen Szenen und Liedbegleitung
2. musikalische Ausgestaltung einzelner Szenen, atmosphärische Unterstützung von Figuren – auch leitmotivisch
3. Pausen füllende, verbindende Funktion von Musik, Umbaumusik
4. Soundscapes

Die Auswahl von Musik unterliegt den gleichen Kriterien wie die Auswahl des passenden Requisites. Musik und Klänge sind starke Ausdrucksträger, die Assoziationsräume eröffnen und die szenische Wirkung verstärken. Sie sollten daher nicht beliebig ausgewählt werden, sondern in direktem Bezug zu Situation und emotionaler Lage stehen. Die musikalische Information darf die szenische nicht erschlagen, sie soll atmosphärisch unterstützen oder kommentieren, Bewegungsabläufe strukturieren helfen, Figuren musikalisch charakterisieren, eine Figur leitmotivisch durch das Stück begleiten oder wie ein Subtext – gegen die Figur oder Situation – eingesetzt werden.

Neben der Sprache entstehen beim Spiel immer auch Geräusche (durch Schritte, Zerschlagen von Gegenständen, Ticken einer Uhr etc.) Diesen Geräuschen sollte besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden, da sie als wichtiges Gestaltungselement bewusst szenisch genutzt werden können, auch um eventuelle Umbaupausen oder so genannte „akustische Löcher“ zu überbrücken. Geräusche oder Klänge des Alltags, der Umgebung können zu Soundscapes entwickelt werden. Aus dem englischen „Landscape“ (Landschaft) abgeleitet, wird aus dem Sichtbaren Hörbares.

3. Übersicht Theatertheorie

3.1. Dramentheorie: Das aristotelische Drama

3.1.1. Überblick

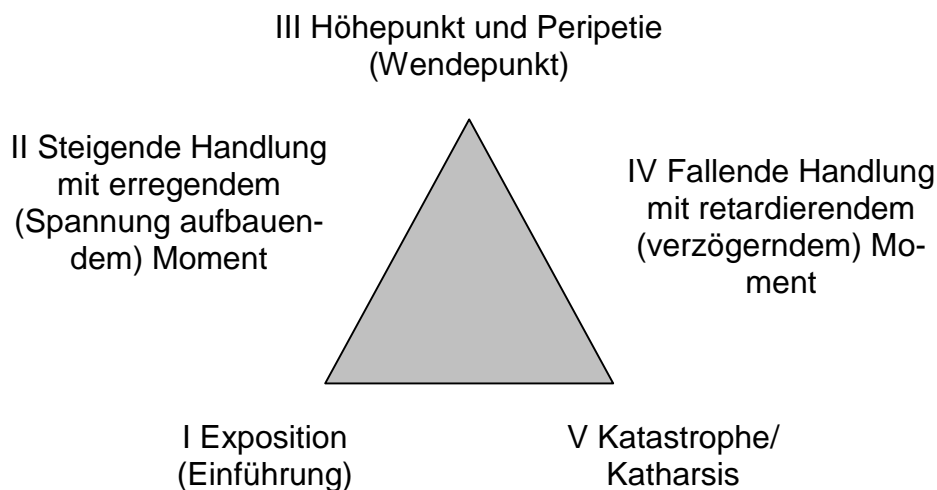
Der Erste, der eine Theorie des Dramas entwickelte und dabei Grundsätzliches zu dessen Struktur formulierte, war der griechische Philosoph *Aristoteles* (384-322 v. Chr.) in seiner

Schrift „Über die Dichtkunst“. Diese Theorie war nichts anderes als die systematische Zusammenfassung seiner Eindrücke und Beobachtungen zu den Theaterstücken seiner Zeit. Ein Problem für die Nachwelt war, dass die genannte Poetik des Aristoteles nur in Bruchstücken überliefert ist und dass sie überdies wohl eher Notizen für den Unterricht an seine Philosophenschule darstellte als eine ausgearbeitete Theorie.

Dennoch galten die erhalten gebliebenen Definitionen und Lehrsätze in der Geschichte des europäischen Theaters lange Zeit als oberster Maßstab. Bis ins 19. Jahrhundert hinein waren die Dichter und Literaturtheoretiker bestrebt, ihre Werke und Poetiken mit der Autorität des Aristoteles zu legitimieren, indem sie nachwiesen, dass ihre Produkte mit den „richtig“ verstandenen Regeln des klassischen Griechen übereinstimmten. Aber auch die modernen Theaterschriftsteller, die sich bewusst vom traditionellen Drama abwandten, setzten in ihren theoretischen Überlegungen meist bei Aristoteles an, wenn sie das Neue und Andersartige ihrer Stücke aufzeigen wollten.

3.1.2. Der pyramidale Bau des Dramas nach Gustav Freytag

Der Schriftsteller und Literaturwissenschaftler Gustav Freytag fasste 1863 in seinem Buch „Die Technik des Dramas“ die Theorie des klassischen, aristotelisch geprägten Dramas in stark schematisierter Form zusammen, indem er die Dramenstruktur als „pyramidalen Bau“ beschrieb.



Wesentlich für die Struktur des klassischen Dramas sind die auf Aristoteles zurückgehenden drei Einheiten: die Einheit der Handlung, der Zeit und des Ortes. Jede Szene des Dramas erweist sich als Teil des einen geradlinigen, zeitlich eng begrenzten und an einen Ort gebundenen Handlungsstranges. Die Szenen (Auftritte) sind zu fünf Akten (Aufzügen) gebündelt. Diese fünf Akte stehen in einem die Spannung aufbauenden Funktionszusammenhang, sie bilden die Etappen, die den dramatischen Prozess in seiner idealtypischen Verlaufsform gliedern.

I. Akt Exposition: Die Zuschauer werden eingeführt in Zeit, Ort, Atmosphäre der Handlung; sie lernen die für die Handlung wichtigen Personen direkt oder indirekt kennen; sie erfahren die Vorgeschichte; der Konflikt beginnt sich mehr oder minder deutlich abzuzeichnen.

II. Akt Steigende Handlung mit erregendem Moment: Die Handlung erhält den entscheidenden An Schub, Interessen stoßen aufeinander, Intrigen werden gesponnen, der Ablauf des Geschehens beschleunigt sich in eine bestimmte Richtung; dadurch steigt die Spannung auf den weiteren Verlauf der Handlung und das Ende.

III. Akt Höhepunkt: Die Entwicklung des Konflikts erreicht ihren Höhepunkt, der Held / die Heldin steht in der entscheidenden Auseinandersetzung, in der sich das weitere

Schicksal entscheidet, das heißt, der Wendepunkt (die Peripetie) zu Sieg oder Niederlage, zu Absturz oder Erhöhung wird herbeigeführt.

IV.Akt Fallende Handlung mit retardierendem Moment: Die Handlung fällt jetzt auf das Ende zu; dennoch wird die Spannung noch einmal gesteigert, indem die Entwicklung im so genannten retardierenden Moment verzögert wird. Der Held / die Heldin scheint doch noch gerettet zu werden (zuweilen auch durch die Einführung einer neuen Person).

V.Akt Katastrophe: Die Schlusshandlung bringt die Lösung des Konfliktes mit dem Untergang des Helden / der Heldin. Häufig ist jedoch der äußere Untergang, der Tod, mit einem inneren Sieg und der Verklärung des Helden / der Heldin verbunden.

3.2. Dramentheorie: Episches Theater

Im weiteren Sinn versteht man unter epischem Theater das Einbauen nichtdramatischer Formen, vorwiegend episch-erzählerischer Art, in den Handlungsablauf des Dramas zur Unterbrechung der Einfühlung des Zuschauers; im engeren Sinn die von Erwin Piscator und Bertolt Brecht im 20. Jahrhundert ausgearbeitete Theatertheorie, die - im Gegensatz zum aristotelischen Theater - durch geeignete Verfremdungseffekte auf die direkte Vermittlung einer Lehre setzt.

Bertolt Brechts episches Theater

Das Drama, das sich an die Regeln des Aristoteles hält, wird auch als das Drama der geschlossenen Form bezeichnet. Ihm steht das nichtaristotelische Drama der offenen Form gegenüber, dessen herausragender Vertreter das epische Theater Bertolt Brechts ist. Obwohl Theaterstücke der offenen Form schon seit dem Mittelalter, z.B. in Spielen zu den hohen christlichen Feiertagen, existieren, entfalteten sie erst in der Moderne eine gegenüber dem geschlossenen Drama gleichberechtigte, wenn nicht sogar dominante Wirkungsgeschichte. Dabei konnten sich die modernen Theaterautoren auf Experimente mit einer offenen Dramenform bei Dichtern wie Büchner („Woyzeck“) berufen.

Bertolt Brecht (1898-1956) entwickelte sein so genanntes episches Theater Ende der 20er Jahre des 20. Jahrhunderts. Dabei vermied er für seine Werke bewusst den Begriff „Drama“ und nannte sie einfach „Stücke“ und sich selbst „Stückeschreiber“. Er setzte die geschlossene Form mit dem Drama überhaupt gleich, bezeichnete sie als „dramatische Form“ des Theaters, der er seine „epische Form“ entgensetzte.

3.3. Ausgewählte Theaterformen von den Anfängen bis zur Gegenwart

3.3.1. Antikes Theater

Das klassische griechische Theater wird durch die Tragödien von Aischylos, Sophokles und Euripides sowie die Komödien des Aristophanes repräsentiert. Es ist durch seine kultischen Ursprünge ein *Festspieltheater* (die Spieltermine waren weitgehend an die großen Götter- und Staatsfeste gebunden), woraus sich die Tatsache ergibt, dass das antike Theater ein *Massentheater* (mit nicht selten über zehntausend Zuschauern) war. Um Zuschauermassen dieser Größenordnung bewältigen zu können, musste das Theater als *Freilufttheater* angelegt sein. Das antike Theater wird als *Theater der Konventionen* angesehen, angefangen von den festen Bauformen der Stücke bis hin zu geregelter Schauspielerzahl, obligatorischem Chor, speziellen Anforderungen bei Kostümen und Maske sowie der Forderung nach einer Einheitsbühne. Da drei bis fünf Schauspieler alle Rollen übernahmen, konnten keine Massenszenen gespielt werden. Daher führte man den Botenbericht und die Mauerschau (Teichoskopie) ein.

3.3.2. Commedia dell'Arte

Die Commedia dell'Arte ist eine im 16.Jahrhundert in Italien entstandene Theaterform der Stegreifkomödie (in Abgrenzung zur literarischen Komödie), zunächst auch „commedia improvvisa“ genannt, die sich in ganz Europa (insbesondere in Frankreich) ausgebreitet hat und

bis heute auf die Theaterkunst einwirkt. Sie wurde ursprünglich von Wandertruppen aus Berufsschauspielern praktiziert, wobei Schauspielerinnen die Frauenrollen innehatten (anders als beim Elisabethanischen Theater). Im Spiel wurden festgelegte Maskentypen (z.B. Arlecchino, Capitano, Dottore, Pantalone, Amorososi) verwendet, und die Bedeutung von Gestik, Mimik und Akrobatik war streng geregelt. Durch improvisatorische Ausgestaltung konnte trotz Zensur Gesellschaftskritik geäußert werden. Die festen, auch schriftlich fixierten Konventionen der Commedia dell'Arte führten im Laufe der Zeit dazu, dass die Schauspieler kaum mehr frei improvisieren konnten und die Theaterform zusehends an Schwung verlor, bis sie in der antiillusionistischen Theaterbewegung des 20. Jahrhunderts eine Renaissance erlebte.

3.3.3. Elisabethanisches Theater

Der Begriff bezeichnet das englische Theater zur Zeit Elisabeths I. und Jakobs I. mit seiner Blütezeit von 1590-1625. In dieser Zeit wurden professionelle Schauspieltruppen, oftmals unter dem Patronat eines Adligen, gegründet, die sich zumeist in London niederließen. Zu den bekanntesten gehörte die Theatertruppe von William Shakespeare (1564-1616), auf den die so genannte Shakespearebühne zurückgeht. Die Schauspieltruppen bestanden aus ca. zehn bis zwölf Schauspielern sowie den so genannten „boy actors“, den Darstellern der weiblichen Rollen, denn Schauspielerinnen waren nicht zugelassen. Man hatte ein großes Repertoire, spielte häufig über 30 Stücke gleichzeitig, was nur durch das Rollenfachsystem zu schaffen war, d. h. durch die Besetzung nach bestimmten Typenmustern. Mischformen zwischen Tragödie und Komödie wurden immer beliebter; zunehmend lässt sich auch eine Abkehr von der strengen aristotelischen Poetik zugunsten möglichst massenwirksamer Plots beobachten.

3.3.4. Postdramatisches Theater

„Postdramatisches Theater ist das Theater nach dem Drama“. Mit dieser Kernaussage umschreibt der Frankfurter Theaterwissenschaftler H. T. Lehmann eine neuere Theaterform. Das antike Theater ist für ihn prä-dramatisch. Der Dramentext steht im Postdramatischen Theater nicht mehr im Zentrum einer Inszenierung. Es finden sich in der gegenwärtigen Entwicklung sowohl inhaltliche als auch ästhetische und strukturelle Veränderungen. Es werden keine Geschichten mehr erzählt, die Einheit des Ortes, der Zeit und der Handlung werden aufgelöst zu Gunsten von Themen, Motiven, Fragestellungen. Es gibt nicht mehr die fiktive Ebene, sondern es werden Bezüge zum Alltag hergestellt („Einbruch des Realen“). Das Theater rückt als Live-Erlebnis in den Vordergrund und geht eine neue Wechselwirkung mit dem Zuschauer ein, da viele Leerstellen belassen werden, die oft erst vor dem Zuschauer mittels Zufall, Risiko oder Improvisation gefüllt werden. Unterschiedliche theaterästhetische Mittel werden benutzt: Verfremdung (nicht im Sinne Brechts), Brüche, schnelle Wechsel, Rollensplitting, Doppelung, Medieneinsatz u.v.a.m. Die Figuren verkörpern keine Rollen mehr, sondern es entstehen theatrale Subjekte, die über einzelne Verhaltensweisen oder Situationen beschreibbar werden. Vielfalt und Heterogenität werden zu einem Gesamtkunstwerk; theatrale Zeichen werden als gleichwertig aufgefasst: Sprache, Musik, Kostüm, Raum, Requisit, Medien, Farben etc.; szenische Elemente stehen nebeneinander im Raum, finden gleichzeitig statt.

3.4. Regiestile und –methoden der Moderne

3.4.1. Konstantin S. Stanislavskij(1863-1938) – Stanislavskij-System

Das Theaterkonzept der „schöpferischen Phantasie“ des Russen Konstantin S. Stanislavskij stellt die Schlüsselbegriffe „physische Handlung“, „Überaufgabe“ und „Subtext“ in den Mittelpunkt der Arbeit mit dem Schauspieler. Wenn der Schauspieler eine konkrete Vorstellung von der Rolle hat, Lebensumstände und Verhaltensweisen erarbeitet hat, sich also in die Psyche der Figur einfühlen kann, stellt sich die richtige „physische Handlung“ von selbst ein. Ein Zerfall der Bühnenhandlung wird durch die Beachtung der „Überaufgabe“ vermieden, d.h. die Kenntnis von der Idee des Stücks, dem Anliegen des Autors und der Inszenierungs-idee hält das dramatische Geschehen zusammen.

3.4.2. Lee Strasberg (1901-1982) – Method Acting

Beeindruckt von Stanislawskijs Moskauer Künstlertheater entwickelte der Schauspieler und Schauspiellehrer Strasberg seine eigene Methode „Method Acting“. Der Schauspieler soll mittels seines Körpers und seines emotionalen Gedächtnisses die Rolle und die darzustellende Figur in sich selbst finden und Identifikationsmöglichkeiten entwickeln. Durch Erinnern an sinnlich wahrnehmbare Umstände eines Erlebnisses aus der eigenen Biografie sollen sich die damit verbundenen Gefühle wieder einstellen. Das Training (Übungen zu Entspannung, Konzentration und Veräußerung von Gefühlen) führt zur Sensibilisierung eigener physischer und psychischer Prozesse und macht Rolle und entwickelte Figur „abrufbar“. Viele berühmte amerikanische Filmschauspieler waren Strasberg-Schüler.

3.4.3. Antonin Artaud (1896 – 1948) – Theater der Grausamkeit

Artaud wird als einer der Urväter der Performance-Kunst angesehen. Er vertrat die Idee eines Theaters des Mangels und der Krise, das Theater der Grausamkeit. Text, Sprache und Bewegung sollen auf der Bühne keine Einheit mehr bilden, vor allem soll die zentrale Rolle des Textes reduziert werden und „das Spektakel der Inszenierung“ in den Vordergrund rücken. „Der zerstreute Text, der entstellte Körper, die unterdrückte Stimme“ sind zentrale Themen seiner Theaterutopie. Eine Aufführung soll keine Nachahmung der Wirklichkeit sein, sondern die Realität selbst, die für ihn immer grausam war. Er vertrat die Idee des „nicht-repräsentativen Theaters“, eines Theaters „der direkt umgesetzten Energien des Seins“, und forderte das Gesamtschauspiel auf der Bühne unter Einbeziehung aller Ausdrucks- und Darstellungsmittel wie Musik, Tanz, Plastik, Pantomime, Mimik, Gestik, Architektur, Licht und Dekor.

3.4.4. Jerzy Grotowski (1933-1999) – Armes Theater

„Armes Theater“ ist der zentrale Begriff der Theaterkonzeption des polnischen Dramatikers Jerzy Grotowski (1933-99), in der sich das Theater auf seine Grundstruktur, d.h. auf den Interaktionsprozess zwischen Schauspieler und Zuschauer, konzentriert und in dem der Schauspieler durch seine Ausdrucksmittel die übrigen Elemente des Theaters ersetzen soll. Im Körper des Schauspielers soll das „totale Theater“ entstehen.

3.4.5. Peter Brook (*1925) – der leere Raum

Das „Theater des leeren Raums“ ist das Konzept des britischen Dramatikers und Regisseurs Peter Brook, der absolute Sparsamkeit der verwendeten theatralen Mittel fordert und eine Unterscheidung trifft zwischen „heiligem Theater“ und „derbem Theater“, die beide für das dramatische Gelingen notwendig sind. Das „heilige Theater“ will den Zuschauer emotional herausfordern, während das „derbe Theater“ als notwendiger Ausgleich auf die Unterhaltung und das Amüsement des Zuschauers abzielt. Ein Gleichgewicht beider ist notwendig für einen gelingenden Darstellungsprozess.

3.4.6. Augusto Boal (*1931) – Theater der Unterdrückten

(Forumtheater - Unsichtbares Theater – Zeitungstheater)

Der brasilianische Theatermacher und -theoretiker Augusto Boal entwickelte eine spezielle Theaterform, das so genannte Forumtheater. Der Verlauf gesellschaftlicher, sozialer und politischer Probleme wird in verschiedenen Variationen durchgespielt, um ein Bewusstsein für die Hintergründe zu schaffen und Lösungsansätze zu entwickeln. Boal geht es dabei um eine Veränderung der Realität durch das Theater. Die Zuschauer werden zu Akteuren auf der Bühne und gestalten das Geschehen mit.

Eine Gruppe spielt eine Szene vor, die andere sitzt im Halbkreis – im Forum – und schaut zu. Danach tauschen sich die Beteiligten aus, die Szene wird noch einmal gespielt, durch Klatschen können die Zuschauer unterbrechen und eingreifen, das Geschehen verändern und beeinflussen, Wendungen herbeiführen.

3.4.7. Keith Johnstone (*1933) – Improvisationstheater

Keith Johnstone gilt als der Meister des Improvisationstheaters. Im Mittelpunkt stehen das spontane Reagieren sowie das Erfinden und Entwickeln von Szenen auf der Bühne, das Ensemblespiel und das Entwickeln der Figuren im Spiel. Seine Methodik verbindet Improvisationstechniken mit der real existierenden Welt und fördert Betrachtung und Beobachtung

aus einem neuen Blickwinkel. Es geht nicht darum, aus dem Stegreif eine perfekte Szene zu entwickeln, es wird vielmehr eine Labor-Situation geschaffen, in der Ideen ausprobiert werden, aber ebenso wieder verworfen werden können. Ziel ist es, die Schauspieler zu mehr Spontaneität zu animieren. Angeregt durch die Thesen des Verhaltensforschers Desmond Morris entwickelt Johnstone die Theorie von Dominanz und Unterwerfung (Status). Er erfand den Theatersport, eine sehr verbreitete Form des modernen Improvisationstheaters.

3.4.8. Biografisches Theater

Diese Theaterform beschäftigt sich mit biografischem Material und wird daher als (auto-) biografisches Theater bezeichnet. Die Auseinandersetzung mit einer Biografie schafft eine subjektive Nähe des Zuschauers zum Akteur. Der Rückgriff auf Biografien der Mitwirkenden erfüllt eine soziokulturelle Funktion und ermöglicht eine Auseinandersetzung mit Geschichte, gesellschaftspolitischen Aspekten, Themen unserer Welt und Zeit und der Entwicklung einer eigenen Haltung dazu. Im Gestaltungsprozess werden biografische Aspekte verändert, verfremdet und ästhetisch bearbeitet, so dass die Grenzen zwischen Biografie und Fiktion nicht mehr eindeutig sind. Eine Gruppe von Regisseuren, die auf dieser Basis auch mit Laien sehr erfolgreich arbeitet, ist die Gruppe „Rimini Protokoll“.