



Lehrplan

Darstellendes Spiel

Gymnasiale Oberstufe

Einführungsphase

2020

Inhalt:

Vorwort	Seite 3
Das Theater als Kunstform	Seite 4
Der Schauspieler und seine Ausdrucksmittel	Seite 5
Raum und Zeit	Seite 6
Einführung in die Improvisation	Seite 7
Figurenentwicklung und Ensemblespiel	Seite 8
Spiel mit dem Requisit	Seite 10
Musik – Klang – Geräusch	Seite 11
Literaturverzeichnis	Seite 12

Vorwort

Die Einführungsphase nimmt eine Sonderstellung ein: Einerseits wird mit ihrem erfolgreichen Abschluss der mittlere Bildungsabschluss erreicht, andererseits bereitet sie auf die Hauptphase der gymnasialen Oberstufe vor. Darüber hinaus ergibt sich für das Fach Darstellendes Spiel eine besondere Situation, weil es in der gymnasialen Oberstufe neu einsetzt und man nicht auf Vorerfahrungen und Vorwissen bezüglich der Kunstform Theater zurückgreifen können.

Eine grundsätzliche Reflektion der Besonderheiten des Theaters als Kunstform muss also am Anfang des Unterrichtens stehen. Kenntnisse, die im Fach musisch-kulturelle Erziehung der Mittelstufe der Gemeinschaftsschulen oder in den Theater AGs vermittelt wurden, werden gegebenenfalls vertieft, ergänzt und in komplexe Zusammenhänge gestellt.

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel ist darauf ausgerichtet, dass die Schülerinnen und Schüler die theatralen Zeichensysteme kennenlernen, Möglichkeiten entwickeln, theatral zu handeln und die Fähigkeit erlangen, ihr Handeln kritisch zu reflektieren. Dabei ist in der Orientierungsphase darauf zu achten, dass im Unterricht hinreichend Zeit für die praktische Erprobung und die Inszenierung einfacher Szenen und Spielideen eingeräumt wird. Diese Spielideen bieten viele Möglichkeiten für fächerübergreifende Bezüge, aber auch für die Auseinandersetzung mit der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler.

Wie in der Hauptphase der Oberstufe kann den Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit gegeben werden, Erfahrungen mit Theaterbesuchen zu machen und ein eigenes – in bescheidenem Umfang und im selbstgewählten Rahmen konzipiertes – Projekt vor Publikum zu zeigen.

Das Theater als Kunstform

Der Begriff Theater bezeichnet eine Kunstform und ein gesellschaftliches Ereignis. Die besondere Art des Theaters, das menschliche Leben zu deuten und zu interpretieren und den Zuschauer zur Deutung und Interpretation anzuregen, ist Thema dieses Lehrplansegments.

Die auf den Bühnen gezeigten Produkte des Theaterschaffens sind heute vielfältiger denn je: Die Schülerinnen und Schüler sind konfrontiert mit klassisch-aristotelischen Inszenierungen ebenso wie z.B. mit Installationen, Performances und Aufführungen in der Öffentlichkeit im urbanen Raum. Eine grundsätzliche Abgrenzung der Kunstform, insbesondere gegen den Film, hilft den Schülerinnen und Schülern Theater zu verstehen und zu praktizieren.

Inhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none">• Gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung des Theaters: Interpretation und Bewertung menschlichen Handelns im Spiel• Einmaligkeit des Ereignisses• Bedeutsamkeit aller Ereignisse (Zuschauer nehmen alles wahr)• Kopräsenz von Akteuren und Publikum• „Als-ob“-Realität	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">• erfassen die Bedeutung des Theaters in Gesellschaft und Kultur,• nehmen die Einmaligkeit des Ereignisses wahr,• beachten die Einmaligkeit des Ereignisses im szenischen Handeln,• setzen sich mit der Kopräsenz von Akteuren und Publikum auseinander und ziehen daraus Konsequenzen für ihr Verhalten auf der Bühne,• schätzen die Wirkung von Handlungen auf der Bühne ein,• berücksichtigen die Kopräsenz von Akteuren und Publikum,• verstehen das Prinzip der „Als-ob“-Realität in Bezug auf das Publikum und ziehen daraus Konsequenzen für ihr Verhalten auf der Bühne,• wenden ihr Wissen in Szenen an.

Der Schauspieler und seine Ausdrucksmittel

Die Schülerinnen und Schüler sollen einen Zugang zu ihrem Körper und ihrer Stimme als Ausdrucksmittel bekommen und das Zusammenspiel mit anderen Akteuren erproben.

Sie lernen, zwischen privatem Verhalten und dem Agieren mit Bühnenpräsenz zu unterscheiden und mit Konzentration, Körperspannung und Fokus auf der Bühne zu stehen. Es soll ihnen ermöglicht werden, die Wirkung ihres Auftretens als einzelner Spieler und in der Gruppe zu beurteilen. Neben der körperlichen Präsenz entscheidet der Stimmeinsatz über die Wirkung des Darstellers. Übungen mit Phantasiesprachen und Stimmgesten ermöglichen es den Schülerinnen und Schülern, mit der Übermittlung nonverbaler Botschaften zu experimentieren.

Inhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none"> • Konzentration und Lockerung • Körperhaltung und Präsenz (neutrale Haltung, Fokus, Freeze, peripherer Blick) • Auftritt und Abgang • Ausdruck von Emotionen mit Mimik und Gestik • Ensemblebildung • Grundlagen des Stimmeinsatzes • Phantasiesprachen (Grommolo, Kauderwelsch, Stimmgesten) • Gesichtspunkte des Sprechens (Lautstärke, Geschwindigkeit, Beschleunigung, Pause, Sprechdauer, Stimmhöhe, Sprechmelodie, Artikulation) 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • führen Übungen zur Konzentration und Lockerung durch, • erarbeiten sich Körperbewusstsein durch Übungen zu den Aspekten der Präsenz, • finden Möglichkeiten des Auftritts und Abgangs, • nehmen den eigenen Körper als Ausdrucksmittel wahr, • setzen Körperhaltungen sowie Gestik und Mimik auf der Bühne ein, • schätzen die Wirkung von Körperhaltungen/Präsenz ein, • setzen sich zu den Mitspielern als Teil des Ensembles in Beziehung, • erarbeiten verschiedene Möglichkeiten die Stimme einzusetzen, • setzen die Stimme zur Übermittlung nonverbaler Botschaften ein, • reflektieren den Einsatz der verschiedenen Gesichtspunkte des Sprechens beim Agieren, • reflektieren das Zusammenwirken von Haltung, Mimik, Gestik und Stimme.

Raum und Zeit

Die Schülerinnen und Schüler lernen den Raum, in dem sie Theater spielen, in seinen Eigenheiten und Gestaltungsmöglichkeiten wahrzunehmen und zu beschreiben und sich bewusst in ihm zu bewegen. Sie arbeiten mit der Wirkung von Auftritten und unterschiedlichen Positionen im Raum.

Außerdem beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit Theaterkonzepten, die eine feste Bühne verlassen. Sie erkennen, dass gleiche Szenen an verschiedenen Orten unterschiedliche Wirkungen erzielen und bestimmte Räume auch bestimmte Spielweisen erfordern.

Des Weiteren erkennen die Schülerinnen und Schüler, dass das theaterästhetische Mittel Zeit ganz wesentlich die Spannung und Wirkung einer Szene beeinflussen kann und nutzen es bewusst als Teil der szenischen Gestaltungsarbeit.

Inhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none"> • der Bühnenraum und seine Eigenschaften: <ul style="list-style-type: none"> ○ Bewegung im Raum ○ 9-Punkte-Raum ○ Raumebenen ○ Proxemik • die Bühnenformen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Konfrontationsbühne, Vorbühne, Raumbühne, Environmental, Guckkastenbühne • Theater am anderen Ort (Alltagsorte als Spielanlass/Spielort) • das theaterästhetische Mittel Zeit: <ul style="list-style-type: none"> ○ Zeitwahrnehmung ○ Variation des Spiel- und Sprechtempo: Slow Motion/Zeitlupe, Beschleunigung ○ Pausen/Freeze 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Räume als Übungs- und Aufführungsort, • nehmen Raumstrukturen und die Wirkung der Bewegung im Raum wahr, • erarbeiten Szenen im 9-Punkte-Raum und reflektieren die Wirkung der unterschiedlichen Positionen und Raumebenen, • schätzen die Konsequenzen von räumlicher Nähe und/oder Distanz des Spielers zu Mitspielern ein, • setzen sich mit den Bühnenformen, ihren Einsatzformen und Wirkungen auseinander, • realisieren Spielideen, die durch andere Orte entstehen, • variieren das Tempo von Aktionen im Raum und beurteilen die Wirkung, • führen Übungen zu Beschleunigung, Freeze, Slow Motion durch.

Einführung in die Improvisation

Da im Lehrplan für den Grundkurs Darstellendes Spiel die wichtigsten Regeln der Improvisation nach Keith Johnstone sowie sein Improvisationstheater eingeführt werden, ist es sinnvoll, bereits in der Einführungsphase der Oberstufe die Improvisation als grundlegende Methode der Theaterarbeit kennenzulernen. Da Improvisationstheater ein Theater ohne Vorplanung ist, gehen die Schülerinnen und Schüler ohne Konzept auf die Bühne und reagieren auf Impulse (z.B. aus dem Publikum). Sie nutzen diese Methode für die Entwicklung und die gezielte Weiterentwicklung von Szenen und Figuren. Wie keine andere Theaterform ist das Improvisationstheater geeignet, Hemmungen abzubauen und den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, eigene kreative Impulse zu entfalten.

Inhalte

Regeln der Improvisation, z.B.:

- Achtsamkeit und Präsenz
- spontan agieren
- Angebote annehmen
- zusammenarbeiten
- spielen statt reden
- Mut zum Scheitern
- Mut zur Mittelmäßigkeit

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln Szenen aus Impulsen (z.B. Spielorte, Bildimpuls, Thema, Zitat etc.),
- setzen Improvisationsregeln in Szenen um,
- schätzen die Wirkung ihrer Aktionen ein.

Figurenentwicklung und Ensemblespiel

Eine Rolle verkörpern, ihr Leben und Charakter einhauchen ist das Ziel des Darstellers. Die Grundlagen der Rollenerarbeitung, der Einfühlung und der Distanzierung von einer Rolle sind Thema dieses Lehrplansegments. Durch Be- und Umarbeitung von Textvorlagen fließen persönliche Interpretationen, Interessen und Qualitäten der Schülerinnen und Schüler in die Gestaltung von Rolle und Figur ein.

Die Schülerinnen und Schüler lernen zudem Theaterarbeit als Ensemblearbeit kennen und trainieren das gemeinschaftliche körperliche und sprachliche Agieren auf der Bühne. Sie üben gezielt, sich auf unterschiedliche Spieltemperamente und Gruppenmitglieder mit unterschiedlichen Voraussetzungen und Kompetenzen einzulassen, wodurch am Ende Figuren- und Ensemblearbeit wirkungsvoll miteinander verknüpft werden.

Inhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none"> • Figur – Rolle – Ensemble • Rollenbiografie • Subtext • Status (Hoch- und Tiefstatus) 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen den Unterschied zwischen Figur, Rolle und Ensemble, • setzen sich mit dem Verhältnis der Spieler zueinander auseinander, • lenken die Aufmerksamkeit des Publikums, • integrieren nonverbales Spiel in ihre Szenen, • finden mit Hilfe von Improvisation Methoden, eine Figur zu entwickeln, • entwickeln ein Konzept für das Zusammenspiel der Figuren, • kennen die Methode der Rollenbiografie, • entwickeln mit Hilfe von Textvorlagen oder durch eigene, angeleitete Schreibproduktion Rollenbiografien, • kennen die Methode des Subtextes, • erarbeiten mit Hilfe des Subtextes eine innere Haltung für Figuren, • überprüfen die Veränderung ihres Auftretens durch den Subtext, • kennen die Merkmale von Hoch- und Tiefstatus, • vergleichen die unterschiedlichen Ausformungen des Status, • entwickeln aus der Arbeit mit dem Körper, aus Körperhaltungen, Gesten und Mimik eine Figur.

Spiel mit dem Requisit

Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit dem theatralen Gestaltungsmittel Requisit kennen. Die verschiedenen Möglichkeiten des Requisiteneinsatzes werden in Ansätzen aufgezeigt. Die Schülerinnen und Schüler erproben, wie sie die symbolische Aufladung von Requisiten gestalten können, entdecken deren Bedeutungsvielfalt. Sie lernen, wie Requisiten Aura und Atmosphäre schaffen und ihre Bedeutung je nach Verwendungskontext ändern.

Inhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none">• Einsatzmöglichkeiten und Funktionen: Charakterisierung der Figur Verdeutlichung und Begründung von Handlungen Schaffung von Atmosphäre Symbolfunktion• Verfremdung von Requisiten• das Requisit als Mit- und Gegenspieler	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">• kennen die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten und Funktionen von Requisiten,• verfremden Requisiten,• schätzen die Wirkung der Verfremdung ein,• setzen Requisiten als Mit- und Gegenspieler ein,• setzen Requisiten in Szenen ein und reflektieren deren Wirkung.

Musik – Klang – Geräusch

Die Schülerinnen und Schüler erproben Geräusche, Rhythmus und Soundtracks als theatrale Mittel für die Inszenierung ihrer Szenen und Aufführungsprojekte mit einfachen Mitteln. Sie lernen die verschiedenen dramaturgischen Funktionen und Wirkungen (z.B. unterstützend, kontrastierend, karikierend, strukturierend, rhythmisierend, stimmungs- und raumbildend) dieser Elemente kennen.

Inhalte	Kompetenzerwartungen
<ul style="list-style-type: none">• Geräusche: Körpergeräusche (Bodypercussion) Laute und Geräusche mit dem Mund Geräusche durch Alltagsgegenstände Klangcollage/Geräuschteppich• Rhythmus• Musik, Klänge, Soundtrack	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">• kennen verschiedene Geräuscharten und deren Einsatzmöglichkeiten,• reflektieren die Wirkungen von verwendeten Geräuscharten auf das Publikum,• setzen Rhythmen und rhythmisierte Sprache als Ausdrucksmittel in Szenen und Choreografien ein,• reflektieren die Wirkungen von eingesetzten Rhythmen und rhythmisierter Sprache auf das Publikum,• setzen Livemusik (instrumental, vokal) Klangcluster von Alltagsgegenständen sowie Geräusche in Szenen oder Choreografien ein,• entwickeln Konzepte für Soundtracks zu Szenen und Stücken,• reflektieren die Wirkungen der verwendeten Musik/Klänge/Soundtracks auf das Publikum.

Literaturverzeichnis:

Herrig, Thomas A./Hörner, S.: *Darstellendes Spiel und Theater*. Schöningh 2012

List, Volker: *Kursbuch Theater machen*. Klett 2014.

Mangold, Christiane: *Bausteine Darstellendes Spiel*. Ein Arbeitsbuch für die Sekundarstufe I. Schrödel 2014..

Plath, Maike: *Biographisches Theater in der Schule*. Beltz 2009.

Vlcek, Radim: *Workshop Improvisationstheater*. Auer 2013.