

Darstellendes Spiel

Curriculum für die **Sekundarstufe II**

Grundlage: Lehrplan Hamburg 1990 / Brandenburg / Bremen

Inhaltsverzeichnis

A	GRUNDLEGENDES ZUM FACH	5
	Aufgaben und Ziele	
1.1.	Allgemeines	5
1.2.	Aspekte des Darstellenden Spiels	5
1.2.1.	Individueller Aspekt	6
	Kommunikativer Aspekt	
	Sozialer Aspekt	
1.2.4.	Ästhetischer Aspekt	7
	Theoretischer Aspekt	
1.2.6.	Literarischer Aspekt	8
1.3.	Darstellendes Spiel / Schultheater / Professionelles Theater	8
1.4.	Fächerübergreifender Unterricht	9
1.5.	Fachraum und Grundausstattung	9
2.	Inhalte des Unterrichts	10
2.1	Vorbemerkung	
2.2.	Intentionen	
2.3.	Aufgaben der Kursleitung	11
2.4.	Didaktische Hinweise	
2.4.1.	Motivation	
2.4.2	Niveaueinschätzung	12
	Arbeitsformen	
3.1	Projektcharakter des Unterrichts	13
3.2.	Training / Probenarbeit / Präsentation	14
4.	Aufgaben der Spielleitung	14
5.	Organisation	15
	Bedingungen für die Wahl des Faches	
	Stundenplan-Organisation und Teilnehmerzahl	
6.	Anforderungen / Leistungsbewertung	16
6.1.	Gesichtspunkte zur Beurteilung der laufenden Kursarbeit	17
	Leistungen im darstellerischen Bereich (individueller Aspekt)	
	Leistungen im Bereich der Entwicklung der dramatischen Struktur (kommunikativer Aspekt)	
	Leistungen, die sich auf die Mitarbeit in der Spielgruppe beziehen (sozialer Aspekt)	
6.1.4.	Leistungen in sprachlicher, bildnerischer und musikalischer Gestaltung (ästhetischer Aspekt)	18
6.1.5.	Leistungen im theoretisch-analytischen Bereich (theoret. Aspekt)	18
	Leistungen im literarischen Bereich	
6.2.	Klausuren	18
6.2.1	Spielpraktische Aufgaben	19

6.2.2	Schriftliche Aufgaben	20
-------	-----------------------	----

B DURCHFÜHRUNG DES UNTERRICHTS

1.	Einführungsphase (11/1)	22
	Aufgabe der Einführungsphase	
	Förderung der Spielbereitschaft	
1.3.	Entwicklung der Spielfähigkeit	23
	Der menschliche Körper als Instrument des Ausdrucks	
	Untersuchungen von Situationen	
1.3.3.	Beschäftigungen mit Rollenproblemen	24
	Entwicklung der Spielphantasie(11/2)	
	Spielerfindungen aus der Improvisation	
1.4.2	Improvisation nach gegebenen Vorlagen	25
	Vorschläge für Kurzprojekte	
2.	Kurstufe (12. und 13. Jahrgang)	26
	Jahresprojekte	
	Arbeit an einem Projekt	
	Projektfindung	
2.2.2.	Grundformen zur Erarbeitung eines Stückes	27
	2.2.2.1. Realisierung einer dramatischen Vorlage	
	Bearbeitung einer nicht-dramatischen Vorlage	
	2.2.2.3. Eigenproduktion	28
2.3	Vorgehensweise und Inhalte für die Bearbeitung als Film	28

A GRUNDLEGENDES ZUM FACH

Aufgaben und Ziele

Allgemeines

Darstellendes Spiel ist auf der gymnasialen Oberstufe ein eigenständiges künstlerisches Fach im literarisch-künstlerischen Aufgabenfeld. Der Schwerpunkt der Arbeit liegt auf dem kreativen Handeln, das im Rahmen eines Gruppenprojektes auf ein ästhetisches Produkt hin zielt. Das Produkt wird in der Aufführung sichtbar.

Unterricht im Darstellenden Spiel trägt zur persönlichen Entfaltung der Jugendlichen bei, berücksichtigt ihr Bedürfnis nach Darstellung und nach gemeinsamem Handeln in der Gruppe.

Darstellendes Spiel bietet durch den Projektcharakter des Faches besondere Ausgangsbedingungen, um Schüler und Schülerinnen zu erreichen. Mitverantwortliches Planen, Entscheiden und Handeln sind von großer Bedeutung.

Die Arbeit in der Gruppe und an einem gemeinsamen Vorhaben trägt zur Selbständigkeit, zur Lern- und Leistungsmotivation der Schüler und Schülerinnen bei. Diese besondere Form der gegenseitigen Abhängigkeit für den gemeinsamen Erfolg (die Aufführung) bedingt auch ein spezifisches Arbeits- und Gruppenverhalten und fördert demokratische Prozesse. Sie fördert Fähigkeiten und Einstellungen in den Bereichen der Kreativität, der Kommunikation und der Kooperation.

Die eigene Spielpraxis ist eine Alternative zum passiven Medienkonsum. Sie führt zu einem besseren Verständnis der kulturellen Phänomene Theater und Film und schärft die Wahrnehmung und das Beurteilungsvermögen für theatrale Darstellungsformen.

Aspekte des Darstellenden Spiels

Im Darstellenden Spiel dominiert die ganzheitlich gestaltende Arbeit. Dennoch lassen sich fünf Aspekte unterscheiden, unter denen das Erwerben und Vertiefen von Fertigkeiten, Kenntnissen und Fähigkeiten betrachtet werden kann:

der individuelle Aspekt,

- der kommunikative Aspekt,

- der soziale Aspekt,

- der ästhetische Aspekt.

der theoretische Aspekt.

Individueller Aspekt

Darstellendes Spiel bietet den Jugendlichen in der Gestaltungsarbeit die Möglichkeit, sich selbst in verschiedenen Handlungsweisen zu erproben und sich eigener Vorstellungen, Motivationen und Interessen bewußter zu werden. Darstellendes Spiel kann somit zur Selbstfindung beitragen. Hier finden Jugendliche in stärkerem Maße als in anderen Fächern den Raum, in dem Offenheit für Situationen und Beziehungen gefragt sind und sich Gelegenheiten bieten, um Mut zum Risiko und zum Experiment, um Kreativität und soziale Lernbereitschaft zu entwickeln.

Im Darstellenden Spiel haben die Jugendlichen die Gelegenheit, sich sowohl auf die eigenen Phantasien einzulassen und sie bis hin zu einer Gestaltung zu "verwirklichen", als auch sich mit (ihnen wichtigen) überindividuellen (politischen, psychologischen, sozialen, kulturellen, allgemein humanen u. a.) Themen intensiv auseinanderzusetzen und ihrer Auseinandersetzung eine Form zu geben, mit der sie eine Öffentlichkeit ansprechen können.

Kommunikativer Aspekt

Darstellendes Spiel befaßt sich mit dem verbalen und dem non-verbalen Bereich der menschlichen Kommunikation. So werden die körpersprachlichen Ausdrucksformen bewußt wahrgenommen und differenzierter ausgebildet. Darstellendes Spiel ist auch Sprecherziehung (Stimmausdruck und Artikulation) und hilft darüber hinaus, Sprechhemmungen abzubauen.

Die Fähigkeit, auf den Partner einzugehen, und das aktive Zuhören werden durch das Fach geschult, sie sind für jede gelungene Darstellung grundlegende Voraussetzung.

Im Darstellenden Spiel erleben die Jugendlichen das Wechselverhältnis zwischen Spielenden und Publikum: wie Aktionen Reaktionen hervorrufen, die wiederum das weitere Spiel beeinflussen.

Sozialer Aspekt

Für die Arbeit im Darstellenden Spiel ist eine funktionsfähige Gruppe von erheblicher Bedeutung. Die Gestaltungsarbeit ist auf ein gemeinsames Ziel gerichtet, das in der Aufführung öffentlich wird. Dieses Ziel macht die Bereitschaft zur Zusammenarbeit, zur Rücksichtnahme, aber auch zum Austragen von Konflikten bis hin zu einer gemeinsam getragenen Einigung notwendig. Der Sinn dieser sozialen Lernziele leuchtet den Jugendlichen in diesem Zusammenhang unmittelbar ein.

Ästhetischer Aspekt

Unter ästhetischem Aspekt rückt die Gestalt der Aufführung ins Zentrum der Betrachtung. In ihr haben die auf eine Sache und auf ein Publikum bezogenen Absichten der Gruppe (Konfrontation des Publikums mit einer existentiellen Frage / Unterhaltung / politischer Absicht / Distanzierung von Zuständen u. a.) eine Form angenommen, deren Wirkung in der Veranstaltung selbst von Publikum und Spielgruppe erfahren wird.

Eine Aufführung vor Publikum ist als Arbeitsziel von zentraler Bedeutung. Zum einen ergeben sich aus ihr die ästhetischen Zielsetzungen, zum anderen entwickelt das Ziel "Aufführung" im kreativen Prozeß die notwendigen Bedingungen, um individuelle und soziale Ziele einzubinden. Dies gilt sinngemäß auch für **Filmprojekte**.

Die Wirkung der Form ergibt sich daraus, inwieweit die eingesetzten Mittel dem Gegenstand (Stoff, Problem, Thema), den Absichten und dem Spielvermögen der Gruppe und den Bedingungen des Publikums adäquat sind. Bei gelungenen Aufführungen entsteht der Eindruck von Stimmigkeit. Es kann also nicht um das Vorzeigen von Mitteln, andererseits auch nicht um puristischen Verzicht gehen. Auf der Bühne wird alles - auch eine unzulängliche oder vermeintlich auf „Ästhetik“ verzichtende Darstellung - vom Publikum einem ästhetischen Urteil unterworfen.

Das Darstellende Spiel ist als künstlerisches Fach eng mit der Kunstform Theater verknüpft. Es arbeitet mit Mitteln und Formen, die aus der Tradition oder der Gegenwart der Kunstform Theater bekannt sind. Wichtiger Unterrichtsgegenstand im Darstellenden Spiel ist daher, überlieferte bzw. gegenwärtige Mittel und Formen zu erproben, sie für die eigene Gestaltung verfügbar zu machen und so die Fähigkeit zu differenzierter ästhetischer Beurteilung auszubilden.

Jugendliche orientieren sich bei eigenen Darstellungsversuchen heute häufig nicht mehr am Theater, sondern an den Massenmedien. Ihre Vertrautheit mit den zeitgenössischen Medien wie dem Film, dem Fernsehen und der Rock- und Popmusik beeinflusst in starkem Ausmaß ihre ästhetische Wahrnehmung. Die Massenmedien bieten Muster an, die die Jugendlichen bei eigenen Gestaltungsversuchen häufig unbewußt reproduzieren und die dann auch als Maßstab ihren ästhetischen Urteilen zugrunde liegen. Das Darstellende Spiel sollte es sich auch zur Aufgabe machen, den Jugendlichen diesen Hintergrund aufzuhellen. Eine unreflektierte Zurückweisung dieser ästhetischen Muster ist ebenso abzulehnen wie die blinde Übernahme. Die Spielleiter/innen sollen die Spielgruppe vielmehr dazu anleiten, die jeweiligen Muster zu prüfen, inwieweit sie sich für das Medium Theater eignen und inwieweit sie adäquate Ausdrucksformen für die Gegenwart darstellen. Dies gilt sinngemäß auch für Filmprojekte, bei denen die kritiklose Übernahme der gängigen Filmmuster aufgrund des gleichen Mediums besonders naheliegt.

Theoretischer Aspekt

Darstellendes Spiel heißt auch theoretisches Arbeiten. Die Auseinandersetzung mit ästhetischen Problemen (Inhalt und Form), die sich aus der Gesamtausgabe der Inszenierung ergeben, schult die künstlerische Urteilskraft und entwickelt Stilsicherheit in der Formenvielfalt. Außerdem vermittelt der Unterricht durch das praktische Erleben ein besseres Verstehen theatraler Darstellungsformen. Theatertheorien sowie historische und moderne Mittel der Darstellung werden projektbezogen vermittelt und kritisch hinterfragt. Dazu werden Theatertexte, Sekundärliteratur sowie Texte aus den Bereichen der Theaterwissenschaft in den Unterricht einbezogen.

Literarischer Aspekt

Darstellendes Spiel setzt sich in der Regel mit Literatur auseinander, dabei können dramatische, lyrische oder epische Texte Ausgangspunkt der vorwiegend produktiven, experimentellen und gestaltenden Auseinandersetzung, Reflexion und szenischen Interpretation sein oder eigene Inszenierungen zu bestimmten Themen aus der Improvisation entwickelt werden, also ein eigener szenischer und literarischer Ausdruck gefunden werden, sodass eine neue Begegnung mit Literatur ermöglicht wird.

Darstellendes Spiel / Schultheater / Professionelles Theater

Darstellendes Spiel besitzt eine eigenständige ästhetische Dimension: Es nimmt die Ausdrucksmöglichkeiten der Jugendlichen wahr und entwickelt sie. Diese hängen in starkem Maße mit der Jugendlichkeit und Nicht-Professionalität zusammen.

Nicht jede künstlerische Ausdrucksform ist für Jugendliche erreichbar, es kann künstlerische Originalität nicht das angestrebte Ziel sein. Es ist darauf zu achten, daß im gesamten Arbeitsprozeß bis hin zur Aufführung verbindliche Absprachen zur Gestaltung des kreativen Handelns der Spieler/innen fördern und nicht ersticken. Sie geben einen Rahmen vor, an dem sich die Spieler/innen orientieren und der sie in die Lage versetzt, Impulse aufzunehmen (von Mitspielern, vom Publikum) und in ihrer Gestaltung zu verarbeiten. Im Laufe der Probenarbeit steigt die Zahl verbindlicher Absprachen. Der Freiraum für individuelles Handeln sollte nicht weginszeniert werden.

Darstellendes Spiel gibt nicht den unbedingten Formwillen eines/r einzelnen wieder, sondern den Konsens einer Gruppe, die alle wesentlichen Entscheidungen gemeinsam trifft. Hierarchische Strukturen und strikte Arbeitsteilung sind daher zu vermeiden. Das Grundverständnis des Darstellenden Spiels als Gruppentheater hat Auswirkungen in ästhetischer Hinsicht: So sollte keine ausgeprägte Rollenhierarchie auftreten (kein Star-Theater), vielmehr sind die Spielanteile möglichst gleichmäßig auf alle Spieler/innen verteilt. Die Bedeutung der Gruppe manifestiert sich häufig auch szenisch in Form von Gruppenszenen und Gruppenchoreographien. In offenen Formen wie der Montage, dem Bilderbogen, der Revue können unterschiedliche Einfälle und Gestaltungsmittel nebeneinander bestehen

Vergleichbares sollte bei der Realisierung von Filmprojekten geleistet werden. Auch hier sollte es keine strikte Aufgabenteilung geben. Der Schwerpunkt der Arbeit liegt auf dem personalen Spiel. Anzustreben ist ein dem Gruppentheater vergleichbarer "Gruppenfilm".

Dem "armen Theater" wird im Rahmen des Darstellenden Spiels der Vorzug vor dem "Ausstattungstheater" gegeben; es werden bevorzugt phantasieanregende, multifunktionale Bühnenrequisiten gesucht, die mehrmals verwendbar sind.

So ist die Ausleihe von Kostümen, Requisiten etc. in der Regel nicht geeignet, Darstellendes Spiel qualitativ zu verbessern, sondern verhindert eher ein kreatives Suchen und Finden eigenständiger Kostüme, Requisiten etc.

Insofern unterscheidet sich das Darstellende Spiel nicht nur vom professionellen Theater, sondern auch vom Schulspiel.

Im Vergleich zum Schultheater, das in Arbeitsgemeinschaften inszeniert und häufig zu Weihnachtsfeiern, Jubiläen, Abiturfeiern und anderen Anlässen spielt, unterliegt das Darstellende Spiel den Ansprüchen eines Unterrichtsfaches.

Fächerübergreifender Unterricht

Darstellendes Spiel bietet viele Möglichkeiten, andere Fächer zu integrieren.

In diesem Fach sind alle Ausdrucksformen erwünscht, die theatral nutzbar sind.

Die spezielle Qualifikation der Lehrerinnen und Lehrer für Deutsch, Fremdsprachen, Kunst, Musik, Sport, Arbeitslehre u.a. kann hilfreich sein. Insofern ist eine personelle Unterstützung aus den entsprechenden Fachdisziplinen sinnvoll und sollte angestrebt werden.

Auch aus dem handwerklich-technischen Bereich müssen Aufgaben bewältigt werden, zum Beispiel mit Bild-, Ton- und / oder Lichttechnik umgehen, Requisiten, Kostüme, Bühnenelemente, Plakate, Programmhefte anfertigen und/oder zweckgerecht verwenden.

Dabei bleibt allerdings zu beachten, daß sich das Projekt und alle damit verbundenen Aufgaben in erster Linie an den Möglichkeiten der Teilnehmerinnen und Teilnehmer messen muß.

Fachraum und Grundausrüstung

Das Fach Darstellendes Spiel braucht für die laufende Kursarbeit einen speziell eingerichteten eigenen **Fachraum** mit theatertechnischer Ausstattung, in dem die Gruppe ungestört arbeiten kann, sowie einen Sammlungsraum (zur Lagerung von Materialien, Requisiten, Kostümen, Bühnentechnik, Podesten etc.).

Die Schule sollte über eine **technische Grundausrüstung** (Bühnenlicht d.i. Mischpult, vier Scheinwerfer von je 500 oder 1000 Watt, vier Stative in schwerer Ausführung; Bühnenpodeste von zusammen 36 qm; Tonträger), **mehrfach einsetzbare Lernmittel** (Stäbe, Tücher, Taue, Planen, vielfältige Gegenstände aus unterschiedlichen Materialien) und **Verbrauchsmaterial** für Bühnenbild, Maske und Kostüm verfügen.

Dazu ist es notwendig, daß dem Darstellenden Spiel ein **eigenständiger Etat** im Haushalt der Schule eingeräumt wird.

2. Inhalte des Faches

Vorbemerkung

Darstellendes Spiel ist kein herkömmliches Unterrichtsfach, dennoch ein Fachgebiet, das in den letzten zwei Jahrzehnten besonders in der praktischen Arbeit der Schule seine pädagogische Qualifikation erwiesen hat.

In der gymnasialen Oberstufe muß gewährleistet werden, daß sich Darstellendes Spiel im Rahmen des Unterrichts entfalten kann.

Darstellendes Spiel in der Schule hat experimentellen Charakter, d.h. es hat für die Beteiligten ein Erprobungsfeld; die Möglichkeit der Revision erlaubt, daß neue Erfahrungen später berücksichtigt werden.

Intentionen

Im Darstellenden Spiel schließen sich mimische, sprachliche, bildnerische und musikalische Komponenten zusammen. Fächerübergreifende Orientierungen sollten angestrebt werden; speziell ist jedoch die Orientierung am Medium Theater notwendig.

Die Verfahrensweisen des Darstellenden Spiels eröffnen alternative Möglichkeiten des Lernens. Dabei sollte berücksichtigt sein,

daß die Beteiligten Rollenanalyse mit Erfahrungen verbinden,

daß sie versuchen, sich ihrer Eigenerfahrungen bewußt zu werden, indem sie sie innerhalb der Arbeitsgruppe darstellen und vergleichend untersuchen,

daß sie als Gruppe versuchen, Stellungnahmen zu erarbeiten und theatralische Gestaltformen zu entwickeln, durch die die vereinbarten Arbeitsgegenstände und Problemstellungen anderen Gruppen vermittelt werden können,

daß sie ihre Arbeitsergebnisse bis zur Darstellung vor Fremdpublikum objektiveren.

Mithin gründen sich die im Darstellenden Spiel zu entwickelnden Alternativen in starkem Maße auf gruppenpädagogische, prozeßorientierte und kreative Verfahrensweisen.

Als Rahmen und allgemeines didaktisches Leitziel kann für das Darstellende Spiel die Erarbeitung kommunikativer und ästhetischer Phänomene, vornehmlich auch in ihrer gegenseitigen Abhängigkeit, in der ganzen Anwendungsbreite des Mediums Theater benannt werden.

Aufgaben der Kursleitung

In der didaktischen Behandlung des Darstellenden Spiels sind dessen eigene, fachspezifische Grundlagen aufzusuchen.

Das Spannungsverhältnis zwischen individuell erlebter und faktisch gegebener Wirklichkeit darstellbar und damit deutbar zu machen, stellt sich im Darstellenden Spiel als zentrale Aufgabe. Dabei sollen alle inhaltlichen Anlässe und medialen Möglichkeiten den am Arbeitsprozeß Beteiligten helfen, ihre individuellen Verhaltensdispositionen im gesellschaftlichen Umfeld zu klären.

Vor diesem Hintergrund stellen sich der Leiterin / dem Leiter eines Kurses im Darstellenden Spiel sehr verschiedenartige Aufgaben. Sie / Er ist als Lehrer/in gleichzeitig auch: Fachfrau/-mann auf ihrem / seinem Spezialgebiet (Literatur, Theater, Musik, Bildende Kunst, Tanz ...), Animator, Trainer, Koordinator, Berater, Organisator, Kritiker u.a.m. Außerdem muß er bestrebt sein, Methoden zu vermitteln, die es den Kursteilnehmern ermöglichen, einen Arbeitsprozeß gemeinsam und möglichst selbständig in Gang zu bringen, zu entwickeln, abzuschließen und auszuwerten (z. B. Gruppenarbeit, Einzelarbeit, Partnerarbeit).

Didaktische Hinweise

Die Arbeit mit dem Medium Theater macht kreative Prozesse erfahrbar. Die Beteiligten lernen am Beispiel dieses Mediums als Gruppe, durch die Mittel des Darstellenden Spiels, den Weg von einer selbstgefundenen Problemstellung bis zur Problemlösung zu gehen.

Motivation

Zu Beginn eines Projektes ist eine alle Beteiligten berührende Problemstellung zu finden, die reizt, Lösungen durch Darstellendes Spiel zu entwickeln; Problemstellungen, die auch allein auf dem Wege intellektueller Durchdringung einer Lösung zugeführt werden könnten, sind ungeeignet. Es ist erforderlich, daß sich der Problemansatz auf Interessen, Kenntnisse und Fähigkeiten der Kursteilnehmer bezieht (sie berücksichtigt und einbezieht), sonst ist es unwahrscheinlich, daß sie das Problem als solches erkennen, und sie werden dann keinen Anreiz erhalten.

Vorhandene Interessen, Kenntnisse und Fähigkeiten können durch gezielte Improvisationsübungen ermittelt werden. Durch Improvisationsübungen werden latent in der Gruppe vorhandene Vorstellungen mobilisiert: "Ins Spiel gebracht". Ein Kursprojekt mit Improvisationsübungen animierend zu beginnen, ist deshalb empfehlenswert, weil die Arbeitsgruppe ohne Umwege zu gemeinsamem praktischen Handeln geführt wird. Dabei entwickeln die Teilnehmer erste Gruppenbeziehungen und finden auslösende Momente für den gemeinsamen Problemansatz im Spiel selbst.

2.4. 2 Niveaueinschätzung

Vor Vereinbarung eines ersten (vorläufigen) Arbeitszieles sollte das Verständnisvermögen der Arbeitsgruppe festgestellt werden.

Bei einleitenden gezielten Improvisationsübungen zeigen die Teilnehmer Reaktionen, die erste Aufschlüsse geben können über

Faszinationsbereitschaft

- gegenüber bestimmten Erscheinungen und/oder Medien,
- über innere Berührbarkeit, Begeisterungsfähigkeit, Aktionslust;

Identifikationsbereitschaft

gegenüber Figuren (Typen, Stereotypen, "Originalen") und Objekten (Material Form, Farbe),

über Einfühlungsvermögen, Nachahmungstrieb, Verwandlungslust;

Kombinationsfähigkeit

im Begreifen von Situationszusammenhängen,
über Reaktionsfähigkeit, Handlungslogik, Phantasie;

Interpretationsfähigkeit

in der Anwendung von Kenntnissen und Erfahrungen
bei Entwürfen und Ausdeutungen;

-Reflexionsfähigkeit

durch die Offenheit für neue Erfahrungen und neues Wissen
sowie die Fähigkeit, durch Transformation neue Erkenntnisse zu entwickeln.

Von den Resultaten der Erstbeobachtung einer Gruppe hängt es ab, mit welchem methodischen Ansatz und auf welchem Niveau die Arbeit begonnen werden kann bzw. welche inhaltlichen und / oder formalen Eingrenzungen vorzunehmen sind.

Es kann sein, daß eine Gruppe stark auf inhaltliche Fragestellungen fixiert ist und gegenüber formalen Problemen wenig Interesse zeigt, wie es umgekehrt möglich ist, daß eine andere Gruppe durch formale Fragestellungen inhaltliche Probleme löst.- Generell soll im Darstellenden Spiel Gestaltungssinn und Gestaltungsfähigkeit durch praktische Übung entwickelt werden, dabei ist zu lernen

wie man in Stoffe (Problemstellungen) eindringt,
wie man deren Gehalt verstehen lernt,
wie man Stoffe im Spiel verwandeln kann,
wie man sie sich aneignet, indem man sie sich anverwandelt,
wie man "Gestalt macht" und "Zeichen setzt", um sich anderen mitzuteilen,
wie man in gemeinsam entwickelten Arbeitsprozessen Erkenntniszuwachs erfährt.

Welche speziellen Methoden, welche inhaltlichen Anlässe und medialen Angebote dazu jeweils herangezogen werden müssen, ist für jede Gruppe neu, auf der Grundlage des ermittelten Verständnisses zu entscheiden.

Arbeitsformen

Projektcharakter des Unterrichts

Der Unterricht im Darstellenden Spiel wird möglichst projektartig durchgeführt. Aus einer Spielidee oder Textvorlage entwickelt sich im Gruppenprozeß ein Ergebnis, das veröffentlicht wird (Theateraufführung bzw. Filmvorführung).

Die Schüler/innen sind an der Konzeption und Durchführung so zu beteiligen, daß dem individuellen, dem kommunikativen, dem sozialen, dem ästhetischen und dem theoretischen Aspekt des Faches Rechnung getragen wird. Dazu ist Offenheit in der Ideenfindung und Planung erforderlich.

Das Projekt kann auch fächerübergreifend in Zusammenarbeit z. B. mit Bildender Kunst, Musik, Deutsch und Sport durchgeführt werden, wobei die Anteile der jeweiligen Fächer im Sinne einer Gesamtkonzeption rechtzeitig zu klären sind, da sonst die Gefahr einer Verselbständigung besteht. Die wichtigen konzeptionellen Schritte müssen von der Gesamtgruppe (Lehrer/innen und Schüler/innen der beteiligten Kurse) beschlossen werden. Ausgehend von der gemeinsamen Konzeption können dann einzelne Aufgaben bzw. Bereiche in Kleingruppen selbständig bearbeitet werden.

Vor allem der ästhetische Aspekt des Faches und die Tatsache, daß ein konstitutives Moment der Theatersituation in der Dialektik von Spielen und Zuschauen angelegt ist, machen es erforderlich, das Projektergebnis einem Publikum vorzustellen. Vergleichbares gilt auch für die Arbeit an Filmprojekten.

Training/Probenarbeit/Präsentation

Im Darstellenden Spiel wird zwischen Training, Probenarbeit und Präsentation unterschieden.

Das **Training** ist die Arbeit an der Entwicklung des personalen Spiels. Es dient der Förderung der Spielfähigkeit und umfaßt Übungen zur Interaktion und Sensibilisierung sowie Basisübungen für Körper und Raum, Spieler und Requisite, Atmen und Sprechen, Stimme und Bewegung, Zeit und Rhythmus.

Bei der Arbeit an einem Projekt bezieht sich das Training mit speziellen Übungsformen gezielt auf die Probenarbeit. Häufig wird sich aus der Analyse von Defiziten und Anforderungen der Probenarbeit die Notwendigkeit ergeben, bestimmte Trainingsübungen durchzuführen. So entsteht ein Wechselspiel zwischen Probenarbeit und Training.

Die **Probenarbeit** ist die praktische Arbeit an einer Szene. Sie kann in der Gesamtgruppe oder in Kleingruppen erfolgen. Mindestens für die Erarbeitung konzeptioneller Grundentscheidungen ist die Arbeit mit der Gesamtgruppe unumgänglich. Die Phasen der getrennten Arbeit in Kleingruppen sollten

sich zeitlich nicht zu sehr ausdehnen, um die Gesamtkonzeption nicht zu gefährden. Die Ergebnisse der Probenarbeit werden in der Gesamtgruppe immer wieder reflektiert und bei der weiteren Gestaltung berücksichtigt.

Die **Präsentation** macht das Projektergebnis als Theateraufführung oder Filmvorführung öffentlich. Die Präsentation ist notwendig, denn nur im Wechselspiel mit den Zuschauern läßt sich die Wirkung der ästhetischen Zielsetzungen überprüfen.

Aufgaben der Spielleitung

Die Spielleitung hat die Aufgabe, eine Balance zwischen den drei zentralen Gesichtspunkten herzustellen, unter denen die Arbeit im Darstellenden Spiel zu betrachten ist: dem Gesichtspunkt der persönlichen Entfaltung und Entwicklung des/der einzelnen, dem Gesichtspunkt des Gruppenprozesses und dem des ästhetischen Produktes für ein Publikum.

Die Spielleitung erfährt im Prozeß der Arbeit immer ein Spannungsverhältnis zwischen unterschiedlichen Motivationen, Absichten und Zielen. So können z. B. persönliche Wünsche und Erwartungen des/der einzelnen mit dem erforderlichen Gruppenkonsens oder den Anforderungen eines Textes oder eines Themas kollidieren.

Die Lehrerin bzw. der Lehrer ist als Spielleiterin bzw. als Spielleiter in der Regel immer auch

Regisseur

Begleiter, Animator, Mitgestalter von Gruppenprozessen, Schauspieltrainer

Koordinator von Übungszeiten, Übungsplänen, von Bühne, Licht, Kostüm etc.

Berater bei psychosozialen Problemen

Dramaturg

Bühnentechniker

Bühnenbildner

Kostümbildner

Maskenbildner

und

Organisator finanzieller Mittel

Bei der Vielfalt der Aufgaben kann die Arbeit nur dann erfolgreich sein, wenn es der Spielleiterin bzw. dem Spielleiter gelingt, zusammen mit den Schülerinnen und Schülern ein tolerantes, vertrauensvolles und konstruktives Gruppenklima zu schaffen. Disziplinschwierigkeiten (Unpünktlichkeit, mangelnde Bereitschaft, Gemeinschaftsaufgaben zu übernehmen etc.) bedürfen pädagogisch angemessener Reaktionen, die zu positiven Veränderungen führen.

Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter darf die künstlerischen Prozesse nur im Rahmen der Möglichkeiten seiner Spielgruppe vorantreiben. Ihre bzw. seine Kompetenz steht im Dienst der Gruppe, eigene Ambitionen müssen dabei zurücktreten.

Organisation

Bedingungen für die Wahl des Faches

Die Kurse sind in der Regel 3-tündig.

Darstellendes Spiel wird ab der 11. Jahrgangsstufe den anderen künstlerischen Fächern gleichgestellt, kann somit alternativ zu Kunst und Musik gewählt werden.

In der Gymnasialen Oberstufe soll Darstellendes Spiel als zusätzliches Fach eingerichtet werden. Darstellendes Spiel wird in der Kursstufe für mindestens 2, möglichst 4 Semester angeboten. Voraussetzung für die Anrechenbarkeit eines 2-Semesterkurses auf die künstlerischen Pflichtauflagen ist, daß der/die betreffende Schüler/Schülerin das Fach mindestens über ein Jahr in den Klassenstufen 10 oder 11 belegt hat.

Stundenplan-Organisation und Teilnehmerzahl

Der Unterricht wird im Stundenblock (3stündig) erteilt. Diese Stunden sollten in Randstunden oder auf den Nachmittag gelegt werden, um die z. T. notwendigen Stundenverlegungen (Probennachmittage) zu ermöglichen. In besonderen Probensituationen (v. a. bei längeren Proben, die die reine Unterrichtszeit überschreiten) kann es sinnvoll sein, daß wechselnde Teilgruppen anwesend sind.

Die Teilnehmerzahl eines Kurses sollte unter zwanzig liegen, um die vom Lehrplan geforderte produktive Theaterarbeit in der Gruppe zu ermöglichen.

Anforderungen / Leistungsbewertung

Darstellendes Spiel stellt Schüler/innen vor Aufgaben sehr unterschiedlicher Art. Sie betreffen ihre Arbeit als einzelne, ihre Arbeit bezogen auf die jeweiligen Spielpartner/innen, auf die Spielgruppe sowie auf die gestalterischen Zielsetzungen des Spiels.

Daraus ergeben sich Leistungsanforderungen und Kriterien zu deren Bewertung. Im Darstellenden Spiel sind Projekte von sehr unterschiedlicher Art möglich. Die Kriterien zur Beurteilung der Leistungen müssen sich an den projektspezifischen Anforderungen orientieren. Daher sind im folgenden die Gesichtspunkte zur Beurteilung der laufenden Kursarbeit sehr ausführlich und konkret gehalten. Sie sind als ein Angebot gedacht, aus dem der Lehrer/die Lehrerin im Einzelfall auswählen kann. Bei der Beurteilung soll die Leistung im personalen Spiel vorrangig gewichtet werden.

Gesichtspunkte zur Beurteilung der laufenden Kursarbeit

Leistungen im darstellerischen Bereich (individueller Aspekt) :

Einfälle haben und umsetzen
 Gelerntes aus der Trainingsarbeit reproduzieren und in neuen Zusammenhängen verwenden
 die eigene Darstellung in den konzeptionellen Rahmen stellen
 szenische Abläufe wiederholen können
 eigene darstellerische Möglichkeiten erproben und entwickeln
 den alltäglichen Ausdruck in theatrale Darstellung überführen
 Impulse im Spiel geben und auf Impulse der Mitspielerinnen reagieren
 mit den individuellen Ausdrucksmöglichkeiten eine Rollenfigur erarbeiten und deren "Innere Linie" halten
 die Mittel personalen Spielens situationsgerecht und partnerbezogen einsetzen
 die eigene Darstellung als Teil einer auf ein Publikum bezogenen Gesamtwirkung begreifen
 genau und bewußt mit dem Requisit umgehen
 den Raum in die Haltungen und Bewegungen der dargestellten Figur einbeziehen
 das Kostüm als Element der Rollenfigur empfinden und spielgestaltend verwenden

Leistungen im Bereich der Entwicklung der dramatischen Struktur (kommunikativer Aspekt) :

die Struktur einer dramatischen Vorlage erkennen und beschreiben
 eine dramatische Vorlage bearbeiten (Streichen und Verändern des Textes/Umstellen und Streichen von Szenen/Einbauen neuer Szenen/Streichen bzw. Erweitern des Personals)
 Szenenmaterial aus verschiedenen Stücken zu einem neuen Ganzen zusammenfügen
 eine dramatische Struktur zu epischen oder lyrischen Vorlagen entwickeln
 eine dramatische Struktur beim "Bauen" eigener Stücke entwickeln
 Verfassen bzw. Bearbeiten von Rollentexten
 Verfassen von Programmtexten
 am Filmdrehbuch mitarbeiten, einen Drehplan entwickeln

Leistungen, die sich auf die Mitarbeit in der Spielgruppe beziehen (sozialer Aspekt) :

verantwortungsvoll, produktiv, beständig und verlässlich mit anderen Gruppenmitgliedern zusammenarbeiten
 Probleme in der Gruppe erkennen und sich um ihre Beseitigung bemühen, konstruktive Kritik üben
 sachliche Kritik aufnehmen und verarbeiten
 eigene Vorstellungen einbringen und andere davon überzeugen
 organisatorische Mitarbeit leisten (Probenpläne, Umbauorganisation, Kostüm- und Requisitenlisten, Beschaffung von Materialien, Werbung für die Aufführung u. a.)

Leistungen in bildnerischer und musikalischer Gestaltung (ästhetischer Aspekt) :

Entwurf von Figurinen. Gestaltung und Anfertigung von Kostümen
 Anfertigung bzw. Auswahl von Requisiten
 Entwürfe und Ausführung zur bildnerischen Ausgestaltung des Aktionsraumes
 Entwicklung einer Raumkonzeption
 Entwicklung einer Lichtregie
 Entwurf und Gestaltung von Plakaten und Programmheften
 Auswahl und überlegter Einsatz von szenischer Musik
 Realisierung der Bühnenmusik mit Stimme bzw. Instrument
 evtl. Komposition einer Bühnenmusik
 Bildkomposition mit der Kamera, Wahl von Einstellungsgrößen, Perspektiven, Bewegungen der Kamera

Leistungen im analytischen Bereich (theoretischer Aspekt) :

Beobachtungen reflektieren lernen
 die ästhetische Wahrnehmung differenziert ausbilden
 theater- bzw. filmtheoretische Kenntnisse erwerben und auf die Gestaltung des Projektes anwenden
 Bauprinzipien erkennen und in der szenischen Arbeit umsetzen (z. B. Klimax, Antiklimax /
 Wiederholung / Variation / Wechsel von Spannung und Entspannung / Kontrastierung / Antithetik /
 Symmetrie / Parallele / Rhythmisierung / Stimmungs- und Rhythmuswechsel / Brechung / Konflikt /
 Verwicklung / Spannungshöhepunkt / Auflösung)
 kunsttheoretische Aussagen verstehen und auf das eigene Projekt anwenden
 den für ein Projekt notwendigen historischen, soziologischen, psychologischen Hintergrund erwerben

Leistungen im literarischen Bereich

wenn von einer Textvorlage ausgegangen wird:

Erwerb von Textkenntnis

Umsetzung von Textkenntnis

wenn ein eigenes Stück entwickelt wird:

differenzierte Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema

Finden eines dem jeweiligen Sujet/ den Rollen angemessenen eigenen sprachlichen Ausdrucks

reflektierter Einsatz der dramatischen Mittel

angemessene Berücksichtigung der dramatischen Gesamtkomposition

Klausuren

Wie in den anderen Fächern werden auch im Darstellenden Spiel drei Klausuren pro Schuljahr gefordert. Die Zielsetzungen des Faches bringen es mit sich, daß die Anforderungen nicht rein kognitiv-analytischer Art sein können.

Eine der Klausuren ist eine „spielpraktische“ Aufgabe, eine andere eine schriftliche Aufgabe. Beide sollen mit dem Theater bzw. Filmprojekt des Kurses in engem Zusammenhang stehen, sie können so über die Absicherung der Bewertung hinaus eine Produktion erheblich voranbringen.

Spielpraktische Aufgabe

Im **ersten Semester** der Einführungsphase sind die Teilnehmerinnen und Teilnehmer noch unerfahren und unsicher und haben wenig mit den theatralen Mitteln, wie Requisiten, Licht, Bühnendesign etc. gearbeitet.

In diesem Semester sollte die Klausur deshalb eine spielerische Aufgabe sein, die mit Themen, Gedanken, Assoziationen improvisiert.

Dabei sollte nur der Einsatz von Stimme und Körper beurteilt werden.

Es ist zugleich eine erste Bewährung vor Publikum (den anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern).

Im zweiten Semester sollte ebenfalls eine spielerische Aufgabe gestellt werden. Nun fließen in die Beurteilung alle theatralen Wirkungsfaktoren mit ein, die die Schülerinnen und Schüler im Laufe des Jahres kennengelernt haben.

Die Klausurergebnisse (Spielnummern) könnten zu einer kleinen Werkstattaufführung ausgebaut werden (Mitschülerinnen und Mitschüler und gegebenenfalls Freunde und Eltern könnten zum Zuschauen eingeladen werden).

Die Vorbereitung auf die Klausur kann auch zu Hause erfolgen. Das Prüfungsthema wählt der Prüfling selbst entweder frei oder aus einem vom Spielleiter vorgegebenen Rahmen.

Die Vorführung der Prüfungsaufgabe selbst sollte im ersten Halbjahr 5 und im zweiten Halbjahr 10 Minuten nicht überschreiten.

Die Wahlmöglichkeit des Themas wie auch die Dauer der Prüfung scheinen auf geringe Anforderungen hinzuweisen. Ein fünfminütiges freies Spiel ist jedoch für einen Laien eine anspruchsvolle Aufgabe.

In einer spielpraktischen Aufgabe erhalten alle Kursteilnehmer/innen eine in den darstellerischen Anforderungen vergleichbare Aufgabe. Nach einer Vorgabe (Struktur einer Szene, Beginn einer Szene, Personenkonstellation, Thema, Situation, Requisiten, Musik o. ä.) soll eine Szene durch Improvisation erarbeitet und nach einer Vorbereitungszeit (ca. 45 - 60 Min.) vorgespielt werden. (Die Aufzeichnung mit der Videokamera ist hier ein geeignetes Mittel, um die Ergebnisse für die Bewertung zu sichern.)

Die Präsentationsdauer einer so entwickelten Szene wird 5 Minuten nur in Ausnahmefällen überschreiten.

Für die spielpraktische Aufgabe sind vorzugsweise monologische oder dialogische Situationen zu wählen. Improvisationen mit mehr als zwei Personen stellen für die Spieler/innen (unter dem Gesichtspunkt der Bewertung) eine Überforderung dar. Bei Eigenproduktionen kann so szenisches Rohmaterial erarbeitet werden, auf dem die weitere Arbeit aufbauen kann. Bei der Arbeit an einer dramatischen Vorlage stellen spielpraktische Aufgaben eine geeignete Möglichkeit zur Annäherung an den Text dar (Improvisationen zu Situationen "vor", "nach" und "neben" dem eigentlichen Text; Improvisationen zu Situationen aus der Biographie einzelner Rollen, zum Thema bzw. Konflikt eines Stückes; Bearbeitung einer Szene des Stückes in Hinblick auf die Verlagerung in eine andere historische Situation, in ein anderes Milieu; Erfinden einer kontrastierenden Szene u. a.).

Für spielpraktische Aufgaben eignen sich auch kurze Szenen oder Szenenausschnitte. Auch hier ist darauf zu achten, daß diese Kurzszenen in deutlichem Zusammenhang mit dem Projekt des Kurses stehen. Es kann sinnvoll sein, daß bei der Präsentation vor allem das Sprechen des Subtextes gefordert wird. Der Umfang eines Textes / einer Situation muß so bemessen sein, daß er in der vorgegebenen Vorbereitungszeit bewältigt werden kann.

Die Bewertung der spielpraktischen Prüfung orientiert sich an den oben aufgeführten Leistungen im darstellerischen Bereich. Hinzu kommt die Leistung, die in der Entwicklung eines Aufbaus der Szene liegt. Bei dialogischen Aufgaben ist darauf zu achten, daß die Leistungen der beiden Spieler/innen getrennt bewertet werden können.

Die Durchführung einer spielpraktischen Klausur ist zeit- (und raum-)aufwendig. Die Spieler/innen bereiten sich in getrennten Räumen vor. Es ist daher sinnvoll, diese Klausur auf den Nachmittag zu legen.

Da sich der Zeitpunkt für eine sinnvolle Durchführung der spielpraktischen Aufgabe aus dem Fortschreiten des jeweiligen Projektes ergibt, kann es notwendig werden, sie unabhängig von der allgemeinen Semester-Festlegung der Klausurtermine durchzuführen.

Schriftliche Aufgabe

In der Kursphase ist eine Bewertung der spielerischen Leistung durch den Arbeitsprozeß gegeben. Die Klausurthemen der Kurssemester sollten deshalb schriftlicher bzw. graphischer Art sein. Dabei ist zu empfehlen, im zweiten Semester die Klausur in Form einer Hausarbeit zu stellen.

Die **schriftliche Aufgabe** sollte im Umfang so bemessen sein, daß sie in zwei Unterrichtsstunden zu lösen ist.

Die Klausurbewertung geht mit einem Drittel in die Gesamtnote ein. Die über die Klausur hinausgehenden Leistungen werden in einer Note „Sonstige Mitarbeit“ zusammengefaßt In diese Note

fließen die Leistungsbewertungen aus allen drei Bereichen (Individuum und *Gruppe*, Spiel, Theorie) ein.

Bei der **Entwicklung eines eigenen Stückes** bzw. bei **der Adaption nicht-dramatischer Vorlagen** lassen sich z. B. als Aufgaben stellen:

Schreiben eines Rollentextes zu Szenen, deren grober Ablauf geklärt, die aber bis dahin noch nicht auf einen verbindlichen Text festgelegt waren

Vorschläge zu noch offenen Fragen der dramatischen Struktur, z. B. zum Ablauf einzelner Handlungselemente (Anfang, Schluß und andere "Lücken") ,oder zur Umformung eines epischen Textes ins Dramatische (Ortswechsel, Zeitsprünge, innerer Monolog, Wissen des Erzählers u. a.)

Bei der **Arbeit an einer dramatischen Vorlage** eignen sich z. B. für die schriftliche Aufgabe:

Anfertigen einer Rollenbiographie (z. B. Schreiben eines fiktiven Briefes in einer festgelegten Situation aus der Perspektive einer Figur, Anklage oder Verteidigung einer Figur)

Vorschläge zur Kürzung, Umstellung, Streichung von Szenen, Szenengruppen oder Akten mit einer Begründung, die auf die Konzeption, die Bearbeitungsrichtung u. ä. Bezug nimmt

Einstreichen einer einzelnen Szene oder eines Szenenausschnittes mit Begründung

Für alle Projekte lassen sich z. B. folgende Aufgaben empfehlen:

Stellungnahme bzw. Erläuterungen zu den Zielen eines Projektes z. B. für das Programmheft

Auseinandersetzung mit einem theoretischen Text, der sich auf das Projekt des Kurses anwenden läßt

Vorschläge zur Regiekonzeption oder zur Lösung einzelner Regieprobleme

Vorschläge zur Gliederung und bildnerischen Gestaltung des Bühnenraumes, zur Licht- und Tonregie sowie zum Kostüm.

B DURCHFÜHRUNG DES UNTERRICHTS

Die Einführungsphase (11/1)

In der Jahrgangsstufe 11 wird darstellerisch eine Grundlage gelegt, auf der die Projektarbeit der Kursstufe aufbauen kann.

Aufgabe der Einführungsphase

Aufgabe der Einführungsphase ist es, die Schüler und Schülerinnen mit Zielen, Inhalten und Arbeitsformen des Faches bekannt zu machen, um Interesse für das Fach zu wecken.

Die Einführungsphase dient auch der Entwicklung von Kommunikations-, Ausdrucks- und Spielfähigkeit. Sie ist vor allem von der Idee der praktischen Arbeit bestimmt.

Die Einführungsphase gliedert sich in drei Abschnitte, sie stärkt :

- die Förderung der Spielbereitschaft
- die Entwicklung der Spielfähigkeit
- die Entwicklung der Spielphantasie

Die zu erlernenden Fähigkeiten sind dabei analytisch nicht streng voneinander zu trennen, sondern greifen ineinander.

Die Dauer der drei Abschnitte richtet sich nach der jeweiligen Gruppensituation.

Wesentlicher Bestandteil des Unterrichts sind die praktische Arbeit begleitende Reflexionsphasen.

Förderung der Spielbereitschaft

Bevor die Spielgruppe bestimmte Gestaltungsaufgaben erhält, lernen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bei Spielen und Körperübungen näher kennen.

Gemeinsames Spielen schafft eine Gruppensituation, in der Hemmungen abgebaut, Vertrauen in sich selber und in die Gruppe entwickelt wird. Die / der einzelne wird für die Gruppensituation sensibilisiert und erlebt bzw. übt Kooperationsbereitschaft.

Die eigene emotionale Situation und Phantasie und die der Gruppenmitglieder werden erkannt und in den eigenen Arbeitsprozeß einbezogen.

Folgende Möglichkeiten bieten sich an:

- Interaktionsspiele
- Regelspiele
- freie und gebundene Improvisationen u.a.

Entwicklung der Spielfähigkeit

Die Schülerinnen und Schüler müssen im Verlauf der Arbeit verschiedene Kommunikations- und Ausdrucksfähigkeiten ausprobieren können.

In den Aufgabenstellungen sollten vor allem die folgenden Bereiche berücksichtigt werden:

Menschlicher Körper als Instrument des Ausdrucks

individuelle anatomische Bedingungen

Haltung, Gestik, Mimik als Mittel und Möglichkeit der Kommunikation

Kontakt bzw. Wechselbeziehung zu sich selber, zu anderen Personen, zum Raum, zu Gegenständen

Umgang mit imaginären Gegenständen

Positionen im Raum, Bewegungsabläufe (Choreometrie)

Stimme und Bewegung in ihren Abhängigkeiten

Untersuchungen von Situationen

Die Situation beeinflusst das Verhalten.

physische und psychische Reaktionen auf gegebene Umstände (personell, räumlich, zeitlich)

psychologisch deutbares und begründbares Verhalten.

Kennzeichnung sozialer Rollen durch das Verhalten

Beschäftigung mit Rollenproblemen

Aktivieren, Ausdrücken und Darstellen eigener Gedanken, Gefühle und Wünsche durch physische Handlungen

folgerichtiges Darstellen von Handlungsabläufen bzw. Erzählen

Versuche zum Charakterisieren einer Figur: Wer bin ich/Wo befinde ich mich/Was will ich hier ? u.a.

Spielletüden mit Partnerinnen und Partnern

genaues Beobachten szenischer Abläufe

Entwicklung der Spielphantasie

In der Einführungsphase soll vor allem die Spielphantasie entwickelt werden. Sie endet mit einer Aufführung und dient damit der Vorbereitung auf die Projektarbeit in der Kursstufe .

Die Schülerinnen und Schüler lernen jetzt weitere Sicherheit im Umgang mit den Mitteln des Theaters und vertiefen ihr Verständnis für die Besonderheiten des Faches.

Die Arbeit sollte in folgenden zwei Aufgabenbereichen erfolgen:

Spielerfindungen aus der Improvisation (11/2)

(Aufdecken und Entwickeln eigener Ideen und Vorstellungen beim Spielen)

Als Spielanstöße kommen u.a. in Frage:

Spiele mit Requisiten und Kostümen, die bereits einen ersten Schritt in die Darstellung ermöglichen. Improvisationen auf der Grundlage realer oder fiktiver Gegebenheiten: die Umstände sind gegenständlich, räumlich zeitlich, personell vorgegeben (Gegenstände und / oder Personen sollen im Spiel als das gesehen und/oder benutzt werden, was sie sind bzw. sie stellen nicht dar, was sie sind. Eine Gegenwartssituation wird in ein historisches Zeitalter in eine fremde geographische Umgebung etc. übertragen.)

Etüden persönlicher Erinnerung an einen Ort, einen Gegenstand, eine Person, ein Erlebnis, eine starke Empfindung, eine Zeit etc.

Fortsetzungen spielen

Deuten und spielerisches Umdeuten von Handlungsvorgängen, Entwickeln von Varianten und Alternativen

Materialaktionen (Spielen mit Tüchern, Stäben, Seilen, Bändern, Pappen, Kartons, Naturmaterialien, Kunststoffen etc.)

Aktionen mit der eigenen Stimme, dem eigenen Körper, Geräusch-, Klang-, Musikinstrumenten

Spielen mit Masken (Erproben unterschiedlicher Formen. die neutral realistische, stilisierte, expressive Maske)

Die Spielversuche sollten begleitet werden durch Beobachten und Analysieren der Handlungsvorgänge. Improvisationsergebnisse lassen sich in Form von Szenarien oder Synopsen auf geeignete Weise festhalten.

Improvisieren nach gegebenen Vorlagen

(Aneignen und Verwandeln fremder Stoffe und Formen)

Als Vorlagen kommen in Frage:

epische Kleinformen und Gebrauchstexte für Situationsspiele (Witz, Anekdote, Kurzgeschichte, Lokalnachrichten, Zeitungsanzeigen, Reportagen)

Lyrische Formen (Ballade, Lied, Moritat, Bänkelsang etc.)

Dramatische Vorlagen (Sketche, Kabarettsszenen, Szenenausschnitte etc.)

Bilder (alter Meister / zeitgenössischer Maler)

Vorschläge für Kurzprojekte

Stückvorlagen:

Peter Weiss: Nacht mit Gästen / Slawomir Mrozek: Der Hirsch / Dario Fo: Anstreicher sind vergeßlich / Dario Fo: Der Dieb, der nicht zu Schaden kam / Szenen aus W. Deichsel: Frankenstein / Szenen von Lorient und Polt / Variationen zu Heiner Müller: Herzstück / Szenen aus unterschiedlichen Stücken zum gleichen Thema u. a.

Bearbeitungen:

Karl Valentin-Szenen / Klassiker in Kurzfassung / "Theatre's Digest" u. a.

Adaptionen:

Queneau: Autobus S; Moritaten, Bänkelsang, Küchenlieder

Eigenproduktionen:

Persiflagen auf Medien (Politikersendungen, Talkshows, neue Mythen : Rambo, Dallas u. a. usw.)

Szenen zur Situation von Kindern und Jugendlichen

Die Aufführung kann in Form eines Straßentheaters, Schulhoftheaters, Pausentheaters oder Nummernprogramms erfolgen.

Kurstufe (12. und 13. Jahrgang)

Jahresprojekte

Die Kursteilnehmerinnen sollen in jedem Jahr (über jeweils 2 Semester) ein Theater- oder Filmprojekt durchführen, indem sie sich für das gemeinsame Projekt engagieren, gestalterische Einfälle haben und umsetzen können und die eigenen Ideen auf die Sache und kooperativ auf die Gruppe beziehen lernen.

Die hier beschriebenen und empfohlenen Projekte können als Jahresprojekte durchgeführt werden :

- Projekt I: Realisierung einer dramatischen Vorlage
- Projekt II: Bearbeitung einer nicht-dramatischen Vorlage
- Projekt III: Eigenproduktion

Projekt II und III sind auch als Filmprojekt möglich.

Die Reihenfolge der Projekte ist nicht als Rangordnung zu verstehen.

Die Projekte in der Kursstufe sollen sich deutlich unterscheiden, damit die Schülerinnen verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten und Verfahrensweisen kennenlernen können.

Neben ihrer darstellerischen Arbeit sollen die Schüler/innen auch konzeptionell und bei Regieaufgaben mitwirken. Sie sollen auf die Projekte bezogene theater- bzw. filmtheoretische Kenntnisse erwerben. Weiterhin sollen sie auch Aufgaben im bildnerischen und handwerklich-technischen Bereich bewältigen (Ton und Lichttechnik, Anfertigung von Requisiten, Kostümen, Bühnenbildelementen, Plakaten, Programmheften).

Theorieanteile sollen für die Schülerinnen und Schüler im Spiel erfahrbar werden (Theaterformen, literarische Formen, Stilmittel, Bühnenstruktur etc.) bzw. als begleitende Literatur das theoretische Verständnis erleichtern.

Arbeit an einem Projekt

Projektfindung

Da das Spielvorhaben über ein Jahr hinweg szenische Aktivitäten unterschiedlichster Art mobilisieren soll, ist eine enge Beziehung zwischen der Art des Projekts und der Spielgruppe Voraussetzung für eine erfolgreiche Arbeit. Die Spieler/innen sollten sich im Thema des Projektes mit ihren persönlichen Neigungen und Interessen wiederfinden können.

Das Projekt muß die speziellen Gruppenvoraussetzungen berücksichtigen (v. a. Größe der Gruppe, Anteil von männlichen und weiblichen Gruppenmitgliedern, darstellerische Fähigkeiten).

In die Überlegungen sind auch die räumlichen und technischen Gegebenheiten der möglichen Spielorte einzubeziehen, um rechtzeitig zu klären, ob die spezifischen Anforderungen des Projekts zu erfüllen sind.

Schon im Zusammenhang mit der Projektfindung sind Fragen nach dem Verhältnis der eigenen Spielintentionen zu den möglichen Publikumserwartungen anzusprechen.

Die Dauer der geplanten Aufführung sollte 60 Minuten nicht überschreiten.

Längere Stücke sind im Darstellenden Spiel nur in Ausnahmefällen zu bewältigen.

Grundformen zur Erarbeitung eines Stückes

Es können vier verschiedene Wege beschrrieben werden, um zu einem Stück zu kommen:

Realisierung einer dramatischen Vorlage

Die Realisierung einer dramatischen Vorlage ist mehr als die bloße Wiedergabe eines vorliegenden Textes. Dieser stellt vielmehr eine Partitur für die Theaterphantasie der Gruppe dar, die auf der Grundlage des Textes eine eigene szenische Gestalt finden muß. Bei der Wahl der Textvorlage ist darauf zu achten, daß sie eine möglichst geringe Rollenhierarchie aufweist.

Eine dramatische Vorlage kann - über die üblichen Streichungen hinaus - bearbeitet, d. h. in ihrer Gesamtstruktur wesentlich verändert werden: z. B. in der Personenzahl, in der Konzeption einzelner Figuren, in der Art der Beziehungen zwischen den Figuren, in zentralen Motiven und Konflikten, in der Intention, in historischen Bezügen, im zeitlichen Ablauf, in der Szenenabfolge, in der Art der Schauplätze, in der Sprache. Grundlage einer Bearbeitung können auch die Szenarien von Hörspielen und Filmen sein. Eine Bearbeitung kann soweit gehen, daß sie konsequent die Rezeption der Vorlage durch die Spielgruppe (z. B. Szenen, in denen sie ihre Auseinandersetzung mit dem Thema, mit den Rollen, mit bestimmten Handlungselementen, mit den vom Stück ausgehenden Erwartungen des Publikums usw.) zum Inhalt ihrer Darstellung macht.

Bearbeitung einer nicht-dramatischen Vorlage

Es kann eine Eigenproduktion als Bearbeitung einer nicht-dramatischen Vorlage entstehen. Vorlage für die Bearbeitung kann alles sein, was Ansätze zur Entwicklung szenischer Strukturen bietet: literarische Vorlagen (epische und lyrische Texte, Comics), Vorlagen aus dem Bereich der Massenmedien (Zeitungstexte, Nachrichten, Berichte, Dokumentationen usw.), Vorlagen aus dem Bereich der Bildenden Kunst (Bilder, Photographien, Plastiken, Objekte) und der Musik (Lieder, Songs, melodische und rhythmische Strukturen).

Eigenproduktion

Eine Eigenproduktion kann auch aus gruppeneigenen Spielideen entwickelt werden. Ausgangspunkt einer solchen "freien Formerfindung" können sein: Reizwörter, Themen, Situationen, Figurenkonstellationen, Requisiten, Masken, besondere Merkmale eines Spielortes usw.

Je größer der Eigenanteil der Gruppe an der szenischen Gestalt des Projekts ist, desto mehr szenische Phantasie muß die Gruppe aufbringen und auch in der Lage sein, über einen längeren Zeitraum mit noch sehr unfertigen Bausteinen zu arbeiten. Ein Vorteil von Eigenproduktionen oder gruppenspezifischen Bearbeitungen dramatischer Texte besteht sicher darin, daß sich das Projekt von vornherein genauer auf die Wünsche und Bedürfnisse der Gruppe zuschneiden läßt und damit auch leichter eine Identifikation der Spielgruppe mit dem Projekt einstellen kann.

Vorgehensweise und Inhalte für die Bearbeitung als Film

Die Schülerinnen und Schüler sollen

Film als Mittel der Kommunikation begreifen: als die Vermittlung eines mitteilenswerten Inhalts in angemessener Form,

das Thema der gewählten Vorlage als für sich bedeutsam annehmen und als geeignet für die filmische Umsetzung erkennen,

die Handlung der Vorlage herausarbeiten und auf das für sie Wesentliche reduzieren,

auf dieser Grundlage ein Szenarium entwickeln,

die Auswahl der Personen der Handlung vornehmen,

Orte in ihrer näheren und weiteren Umgebung aussuchen und prüfen, inwieweit sie als Handlungsorte geeignet sind,

probeweise fotografische Aufnahmen oder Videoaufzeichnungen von den Personen sowie von den Orten unter Beachtung ihres Zusammenspiels machen und die filmische Wirkung von unterschiedlichen Bildausschnitten/ Kameraeinstellungen, Kameraperspektiven und Achsenverhältnissen untersuchen,

die Selektionsfunktion der Kamera sowie die Funktion und Bedeutung der filmischen Bildmontage (Einstellungswechsel, Schnitt) erkennen,

das Szenarium zu einem Drehbuch weiterentwickeln, indem Spielsituationen in Bildsequenzen umgesetzt werden,

einen Drehplan erarbeiten und dessen Realisierung organisieren,

bei den Dreharbeiten weitere differenzierte gestalterische Möglichkeiten von Kamera, Licht, Ton, Dekor etc. kennenlernen und berücksichtigen,

die dramaturgische Funktion der ruhigen und bewegten Kamera und die Abhängigkeit der Kameraführung von der Art der Bewegtheit der Spielsituation erkennen und berücksichtigen,

Gefühl für unterschiedliche dynamische Abläufe in Spielsituationen entwickeln und beim Filmen angemessen darauf durch Wahl der Bildausschnitte, Perspektiven, Einstellungslängen, Kameraschwenks, Kamerafahrten und Schnittarten reagieren,

gestisch und mimisch bedeutsame Details für die Spieler erkennen und einsetzen und beim Filmen für die Personendarstellung durch den Einsatz filmischer Mittel zur Wirkung bringen,

Trickmöglichkeiten der Kamera dramaturgisch nutzen,

gefilmtes Material sichten und bewerten,

Möglichkeiten der Filmbearbeitung (Schnitt, Montage, Vertonung) erlernen und die filmische Endfassung herstellen,

eine Vorführung des Films mit anschließender Diskussion vorbereiten und durchführen,

eine kritische Auswertung der Projektarbeit nach der Filmvorführung vornehmen und dabei beobachtete Zuschauerreaktionen sowie Diskussionsergebnisse berücksichtigen und erforderliche Konsequenzen daraus ableiten.

Gruppenarbeit sollte vor allem bei der Erarbeitung eines Szenariums, der Entwicklung des Drehbuchs und des Drehplans, bei der Sichtung und Bewertung des Filmmaterials und der kritischen Auswertung des Projekts angewandt werden.