



1

Proben als Methode



Ausprobieren:
... wird sinnfällig
... bar, ob etwas
... ert, stimmt,
... ist ...

2

Proben als Forschen

Naturwissenschaft	Theater
kritische Distanz	Involviert-Sein
Objektivität	Subjektivität
Isolation	Kontextualisierung

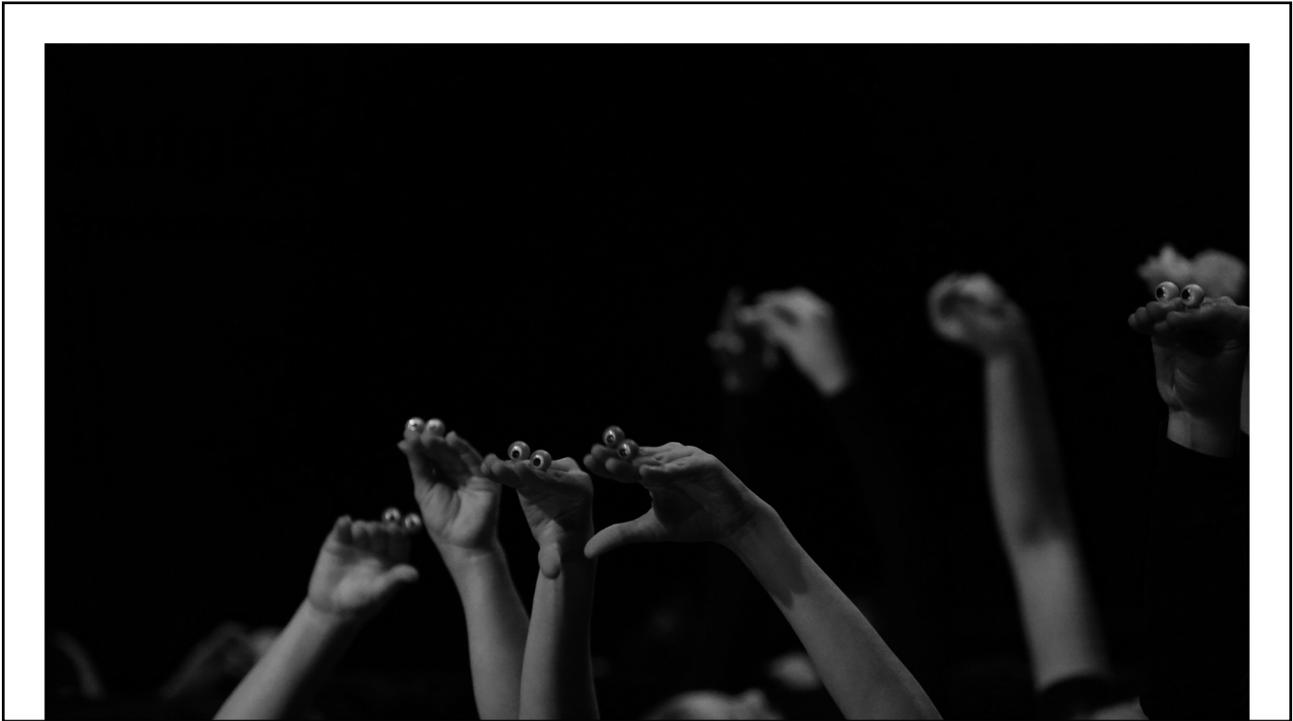
3

Proben als Forschen

Forschungsgegenstand:

- ⊗ **das Thema**
- ⊗ **die Spielenden**
- ⊗ **die Gruppe**
- ⊗ **die Zuschauenden**

4



5

Verschiedene Aufgabenbereiche

Training

Repertoire **Aufgabe** Kreativität

Materialsammlung Stückentwicklung

6

Training

- Körperbewusstsein
- Reaktionsvermögen
- Präsenz
- Haltung
- Präzision
- Artikulation



7

Kreativität

- Improvisation
- Intuition
- Konzept
- Kombination
- Konkretion: Material, Ort,
...



8

Repertoire

**Gestaltungsübungen mit
verschiedenen
Schwerpunkten**

- **Zeichen**
- **Gestaltung**
- **Komposition**
- **Dramaturgie**

z.B. Verdopplung einer Figur



9

Material

- **Feldforschung**
- **biografische
Selbsterforschung**
- **Stückerkundung**

**Ziel: Anbindung an die
Realität (der Spielenden).**



10

Stückentwicklung

- **Komposition**
- **Dramaturgie**
- **Collage**
- **Motive**



11

Und die Theorie?

Einbettung in den Kontext der
Stückentwicklung

Szenenanalyse
Theatergeschichte
Zeichentheorie
Theaterästhetik
Theaterformen

...

in Verbindung mit Aufgaben
zum Repertoire

12

Verbindlichkeit



13

Transparenz

Den Spielenden sollte klar sein,

- ... in wie fern ihre Aufgabe der Inszenierung des vereinbarten Themas dient.
- ... wie sich die einzelnen Anforderungen auf die (Mitarbeits-)note auswirken.



14



15

Inszenierungsökonomie und Kreativität

Stückentwicklung

- ☑ Thema festlegen
- ☑ szenisches Material generieren
- ☑ Material zusammenfügen
- ☑ Aufführen

Kreativität

- ☑ Raum schaffen für Selbsterfahrung
- ☑ die Spielmöglichkeiten erproben
- ☑ das Spektrum der Möglichkeiten entfalten

16

Spielleitung und Spielende

▸ Die Spielleitung
braucht konkrete
Visionen und
präzise Aufgaben.

▸ Die Spielenden
brauchen Freiraum
zur Entfaltung
eigener Ideen.

Kreativität entsteht durch Auseinandersetzung

17

Impulse und Gestaltungsspielraum

„SPIEL MAL
TRAURIG“



„VERÄNDERE DIE
KÖRPERHALTUNG“

„GEH VON HINTEN
RECHTS NACH VORN
LINKS“



„NUTZ DEN RAUM“

„SPRICH
SCHNELLER“



„VERÄNDERE DAS
SPRECHTEMPO“

18



19

Die Aufgabe der Inszenierung

Die Arbeit an der Inszenierung ist eine besondere Form der Reflexion des Themas, sodass sich ein Thema im Prozess des Probens verändert, weiterentwickelt.

aber:

Das Thema aufgeben oder nicht festzulegen heißt eine Auseinandersetzung verunmöglichen.

Kreativität beruht auf Auseinandersetzung.
Die Energie einer Produktion hängt auch von der Intensität dieser Auseinandersetzung ab.

20



21

Text als Abkürzung

Exkurs: Text als Abkürzung

Text als „leere“ Behauptung
..

- von Inhalten
- von Gefühlen
- von Atmosphäre

22

Exkurs: Aufgabenvermeidung

Text als Widerstand

**... oder: Text als Spielmaterial
Sprechweise und Inhalt im
Spannungsverhältnis
Text und Handlung im
Kontrast
Parodie oder Vieldeutigkeit**



23



24

Beispiel für Aufgabenstellung 1

„Macht doch mal irgendwas zu ‚Kafka‘!“

25

Beispiel für Aufgabenstellung 2
Abiturprüfung**Hinweise zur Aufgabe:**

- Die vorliegende Parabel zeichnet sich vor allem durch ihre Atmosphäre und weniger durch den Handlungsverlauf aus. Der Text sollte in diesem Sinn einen Anlass für die Gestaltung bieten, muss aber nicht vollständig in der Szene vorkommen. Stattdessen können andere Texte eingefügt werden. Zentrales Gestaltungsmittel sollte der Raum sein, der durch Requisiten Kulissen oder auch Personen eine Wirkung entfalten kann.

- Aufgabe:** Entwickelt ausgehend von der vorliegenden Parabel „Die kaiserliche Botschaft“ eine Szene, die die Atmosphäre des Textes widerspiegelt und als zentrales Gestaltungsmittel den Raum nutzt.
- Es besteht nicht die Anforderung einen geschlossenen Handlungsverlauf darzustellen. In diesem Sinn sollte eure Darstellung postdramatische Elemente enthalten.
 - Die Szene muss über eine klar definierte Wirkungsbasis verfügen, die mit eurer Spielkonzeption übereinstimmt.
 - Die Verwendung verschiedener Zeichen und Kompositionsmittel muss sich auf die Inszenierungsabsicht beziehen lassen.
 - Die Szene soll insgesamt nicht länger als 12 Minuten dauern. Anfang und Schluss sollten deutlich erkennbar sein.
 - Achtet darauf, dass die Spielanteile der einzelnen Spieler in der Szene ausgewogen sind.
 - Während der Erarbeitung solltet ihr Probenergebnisse, Ideen, Skizzen, alternative Vorgehensweisen und szenische Entwürfe gemeinsam schriftlich festhalten. Das entstandene „Probentagebuch“ solltet ihr zwei Tage vor eurer Prüfung abgeben. Achtung: Es kommt hier nicht auf Schönheit oder Rechtschreibung an, sondern auf die Dokumentation der Arbeit an der Szene.

26

Komponenten einer Aufgabenstellung

Zeichen			Wer?
Gestaltung des Zeichens	Form	Inhalt	Was?
Komposition			Wo?

27

Beispiel einer Aufgabe mit formaler Hinführung und inhaltlicher Entfaltung

- A. Bildet Paare. Findet eine Form euch so durch den Raum zu bewegen, dass die Geschwindigkeit ...
 - B. ...und der Abstand beider Spielenden zum Mittelpunkt der Bühne immer identisch ist.
 - C. Findet Haltepunkte.
- Rückmeldung: „Was habt ihr gesehen?“
- D. Fügt einen Text ein (Vielleicht gibt es den auch schon aus einer anderen Phase), der während der Haltepunkte gesprochen wird.

28

Selbstauftrag

29

Schüler*innen stellen Aufgaben

Anlässe:

- in der Nachbesprechung der moderierten Szenenpräsentation
- in szenischen Gestaltungsphasen mit dem Spielleitungsprinzip
- im moderierten Prozess der Ideen- und Stückentwicklung

30

Die Gruppe gestaltet Arbeitsaufträge

**SpielerInnen schreiben selbst
Aufträge unter der
Berücksichtigung von Form und
Inhalt.**

Mischpult

- ◉ **für Handlungsaufträge**
- ◉ **für Ausführungsweisen**

31

Aufträge in der Aufführung

Performance

Aufgaben können auch selbst Teil der Aufführung werden

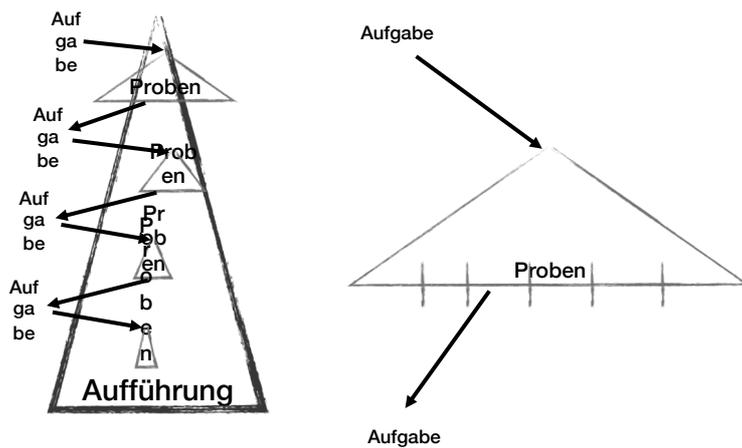
- Spielende beantworten Fragen
- Spielende bereiten Aufgaben vor, die andere Spielende in der Aufführung ausführen müssen.
- Aufgaben zu Handlungen, die zufällige Wirkungen erzielen oder eine Art Textur bilden. (ähnlich dem Mischpult)
- Aufgaben für das Publikum

32

nach der Aufgabe ist vor der Aufgabe

33

Moderation



34

Exkurs: Moderation

- nach- und hinterfragen
- ausdifferenzieren
- konkretisieren
- provozieren
- auf ein Ergebnis drängen

Kriterium:
Was erzeugt Handlung?
Welche Bilder verbinden sich mit dem Gedanken?

Ziel: eine tragfähige gemeinsame Vision von einer Inszenierung entwickeln.

35

Das Ziel der kreativen Aufgabe im Theater ist es nicht Eindeutigkeit herzustellen, sondern Wirkung.

36

und ...

37



**JE KONKRETER DIE
AUFGABE, DESTO
INTENSIVER DIE
AUSEINANDERSETZUNG
DER SPIELENDEN.**

38

Formuliere eine Aufgabenstellung mit einer Auswahl der Komponenten (Form/ Inhalt). Schaffe mit der Aufgabe einen **eindeutigen Rahmen**, der gleichzeitig motiviert und ein möglichst hohes Maß an **Auseinandersetzung** fordert.

Zeichen

Wer?

Gestaltung des Zeichens

Form

Inhalt

Was?

Komposition

Wo?

Deine Aufgabe sollte sich nur auf eine kleine szenische Übung beschränken und zielt eher auf die Darstellung einer Situation als einer Erzählung.