



Spielraum schaffen

Aufgaben im DS Unterricht

Proben als Methode

**Proben als Ausprobieren:
Im Testen wird sinnfällig
und spürbar, ob etwas
funktioniert, stimmt,
schlüssig ist ...**



Proben als Forschen

Naturwissenschaft	Theater
kritische Distanz	Involviert-Sein
Objektivität	Subjektivität
Isolation	Kontextualisierung

Proben als Forschen

Forschungsgegenstand:

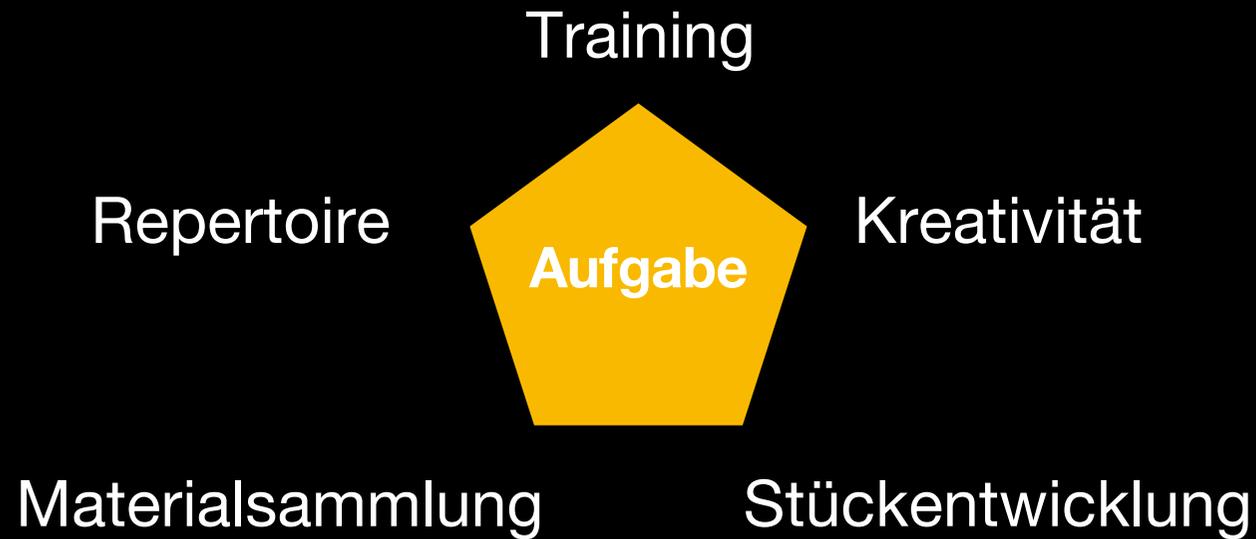
- **das Thema**
- **die Spielenden**
- **die Gruppe**
- **die Zuschauenden**

Aufgabenbereiche

Entwicklungschancen

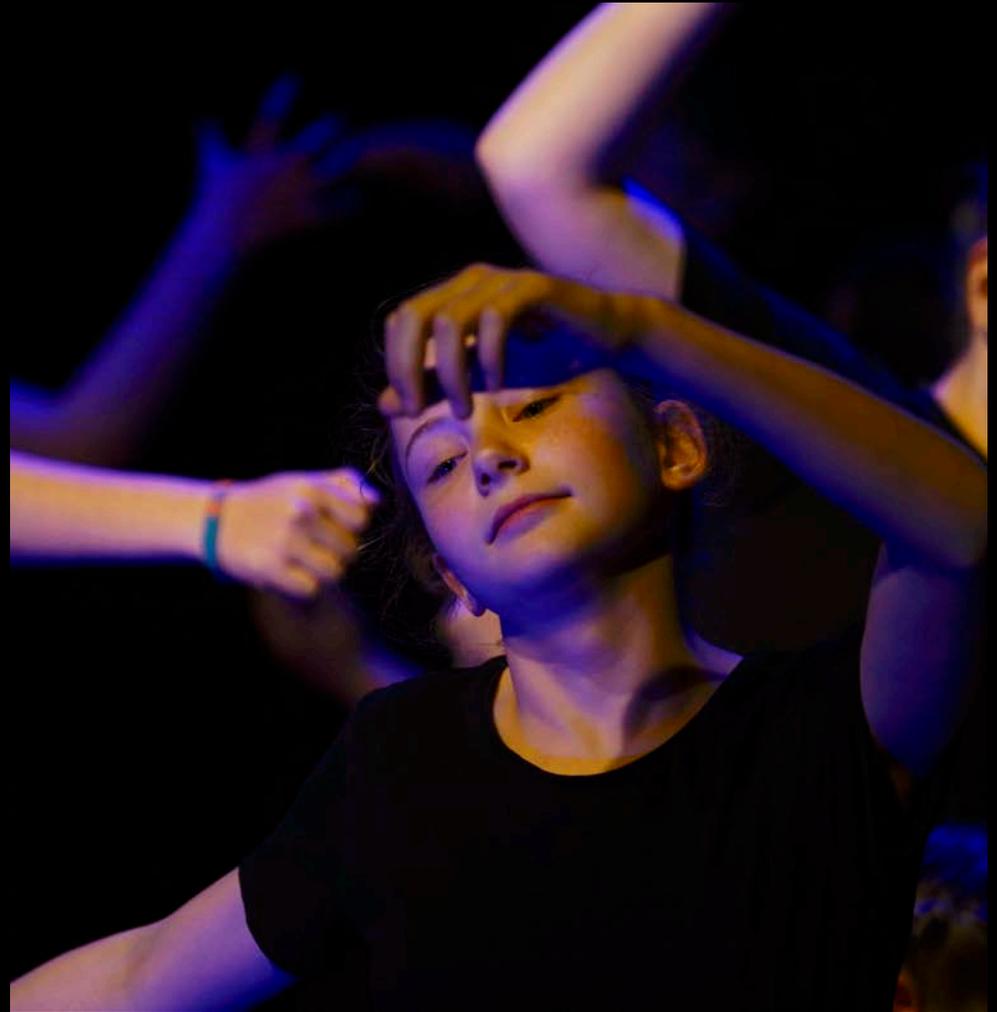


Verschiedene Aufgabenbereiche



Training

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



Kreativität

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



Repertoire

**Gestaltungsübungen mit
verschiedenen
Schwerpunkten**

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

z.B. Verdopplung einer Figur



Material

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

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



Stückentwicklung

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



Und die Theorie?

Einbettung in den Kontext der
Stückentwicklung

Szenenanalyse
Theatergeschichte
Zeichentheorie
Theaterästhetik
Theaterformen

...

in Verbindung mit Aufgaben
zum Repertoire

Verbindlichkeit



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.





Auseinandersetzung

Aufgaben als Herausforderung

Inszenierungsökonomie und Kreativität

Stückentwicklung

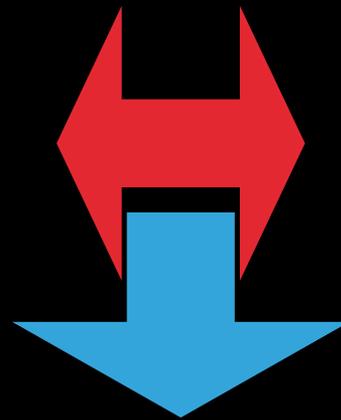
- ✓ Thema festlegen
- ✓ szenisches Material generieren
- ✓ Material zusammenfügen
- ✓ Aufführen

Kreativität

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

Spielleitung und Spielende

- ▶ Die Spielleitung braucht konkrete Visionen und präzise Aufgaben.

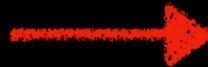


- ▶ Die Spielenden brauchen Freiraum zur Entfaltung eigener Ideen.

Kreativität entsteht durch Auseinandersetzung

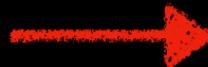
Impulse und Gestaltungsspielraum

„SPIEL MAL
TRAURIG“



„VERÄNDERE DIE
KÖRPERHALTUNG“

„GEH VON HINTEN
RECHTS NACH VORN
LINKS“



„NUTZ DEN RAUM“

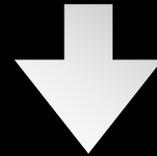
„SPRICH
SCHNELLER“



„VERÄNDERE DAS
SPRECHTEMPO“

Kreativität und Ästhetik

Kreativität



Widerstand
Herausforderung
Rahmen
Spannung



Ästhetik

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.



Exkurs: Text als Abkürzung?

Strategien der Aufgabenvermeidung

Text als Abkürzung

Text als „leere“ Behauptung

...

- **von Inhalten**
- **von Gefühlen**
- **von Atmosphäre**



Text als Widerstand

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



Konstruktion einer Aufgabe



Beispiel für Aufgabenstellung 1

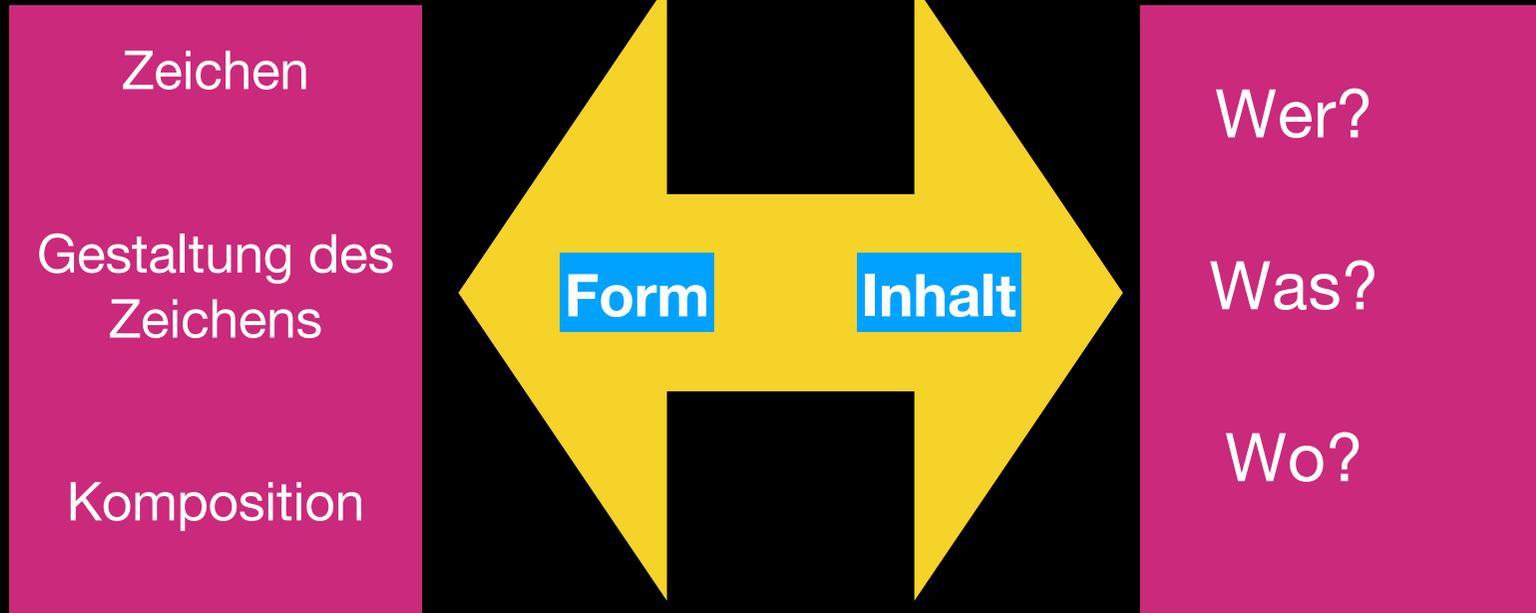
„Macht doch mal irgendwas zu ‚Kafka’!“

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.
- 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 Wirkungsabsicht 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.

Komponenten einer Aufgabenstellung



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.

Selbstauftrag

Schüler*innen stellen Aufgaben

Anlässe:

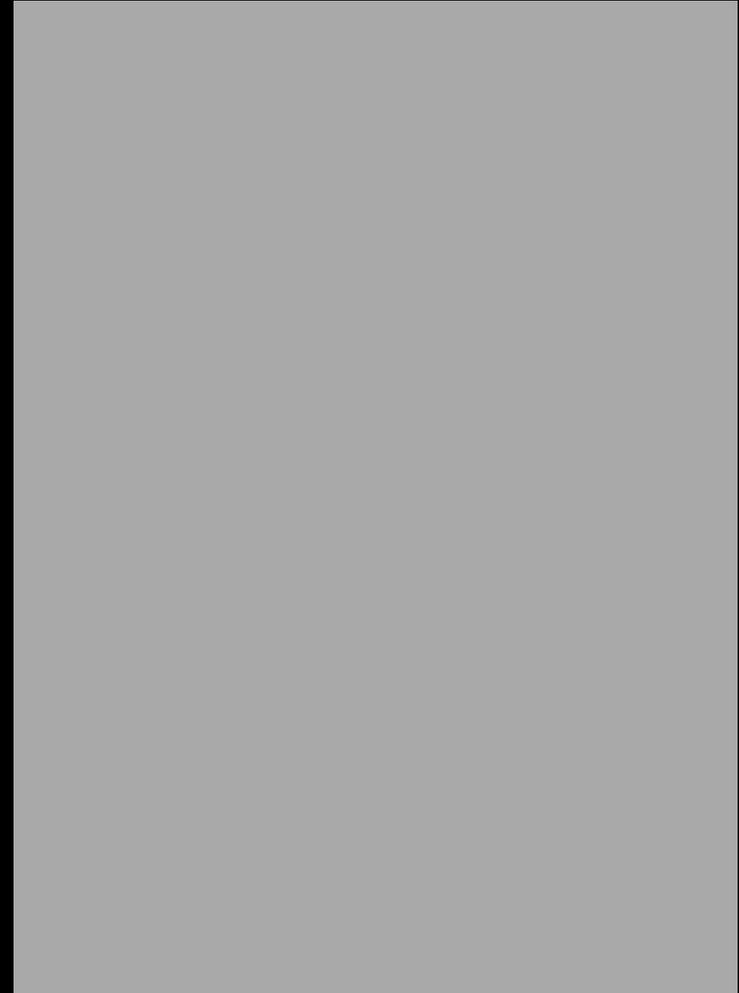
- in der Nachbesprechung der moderierten Szenenpräsentation
- in szenischen Gestaltungsphasen mit dem Spielleitungsprinzip
- im moderierten Prozess der Ideen- und Stückentwicklung

Die Gruppe gestaltet Arbeitsaufträge

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

Mischpult

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



Aufträge in der Aufführung

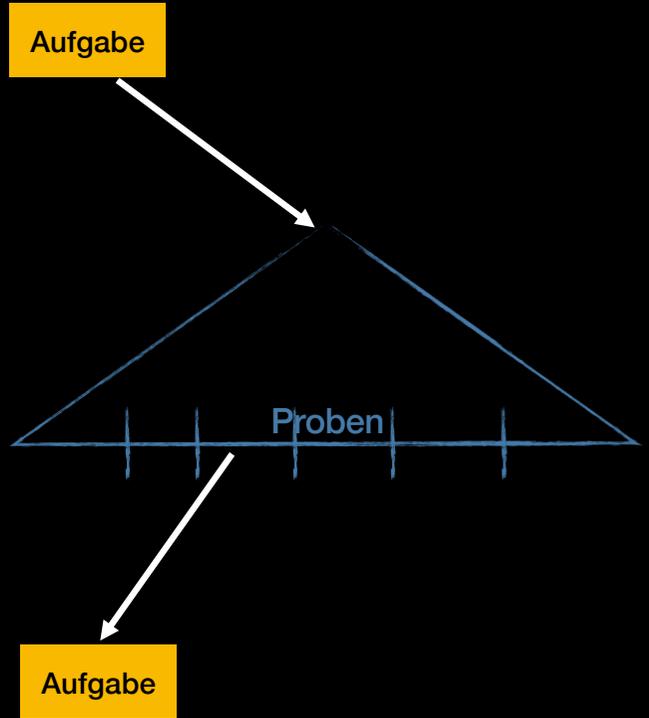
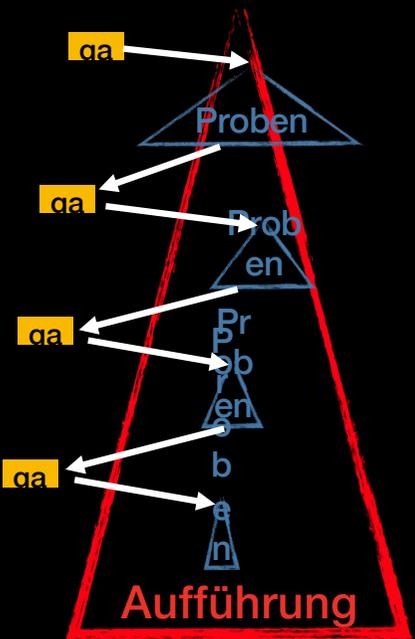
Performance

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

nach der Aufgabe ist vor der
Aufgabe

Moderation



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.

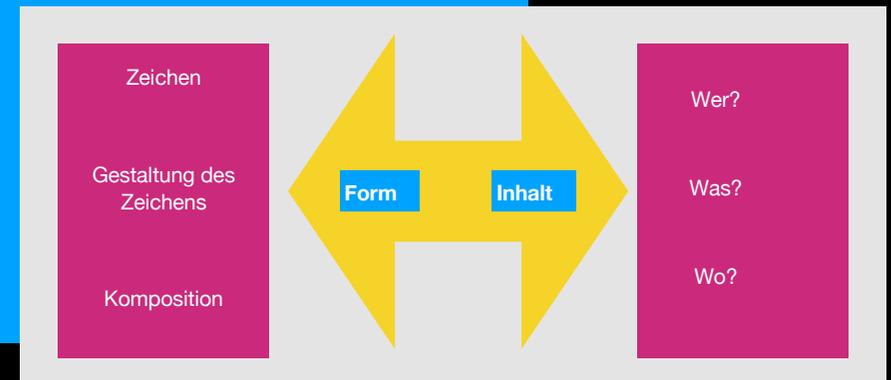
Das Ziel der kreativen Aufgabe im Theater ist es nicht Eindeutigkeit herzustellen, sondern Wirkung.

und ...



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

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.



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