

Thema: **Mediales Theater**

Leitung: Robert Grimbs
(München)

1. Tag

Vorbemerkungen:

- technische Ausstattung muss der künstlerischen Arbeit untergeordnet sein
- theatrale Effekte sind auch mit einfachen Mitteln möglich

Struktur: keine explizite Erwärmung, gleich Arbeit mit dem Text!

Textgrundlage: Warten auf Godot (Wladimir, Estragon)

Eingangssatz im Kreis sitzend: „Die Leute sind blöd“ (mit einer Hand, mit beiden H.)
„Die Leute sind blöd, man weiß nicht, warum, aber das kommt noch“ (mit Schulter, aufstehen, hinsetzen)

Einteilung in 4er Gruppen durch Abzählen – Partner bilden (gerade, ungerade)

Sitzend gegenüber:

½ Spieler: „Hast du die Bibel gelesen?“ **Satz 1** mit einer Berührung

¾ Spieler: „Die Bibel- ich muss wohl mal reingeguckt haben?“ (**Satz 2**) mit einer Berührung
(Varianten- Weiterführung des Textes „In der freien Schule? **Satz 3**)

>Berührung steuert die Kommunikation (es passiert einfach)
nicht ausgehend von einer Position, nicht mechanisch, sondern spontan (natürlich)

Weiterführung der Partnerübung u. Fortsetzung des Textes:

Satz 4, „Weiß nicht, ob sie frei war, oder nicht.“

Satz 5 „Es war wohl in der Besserungsanstalt.“

Körperachsen auf dem Stuhl drehen (Stühle stehen gegenüber, Körper nicht mechanisch, aber wechselnd nach vorn beugen, nach hinten lehnen)

>Spielt die extremsten Varianten erweitert auf 4er-Gruppen mit den 4 Teilsätzen

Beobachten der anderen Gruppen (Kurzpräsentation)

Erweiterung des Textes:

Satz 6: „Möglich, ich erinnere mich an die Karten vom Heiligen Land. Bunte Karten. Sehr schön....“ Aufgabe: überdeutlich, später persiflierend (Körper-Haltung: von unten nach oben)

Satz 7: „Du hättest Dichter werden sollen.“ z. B. mit rhythmischen Klatschen

Variante: wechselnde Artikulation/Betonung (Persiflage)

>Nicht als Dialoge, sondern persifliert (Partnerübung)

>Medien müssen sich verschränken mit dem Spiel, nicht parallel!
>flexibles, wandelbares Bühnenbild – nicht statisch –Konstellationen verändern
z. B. flexible Projektionsflächen (Leinwände mit Keilrahmen)
kurzer Diskurs zur praktischen Anwendung u. Kostenfrage

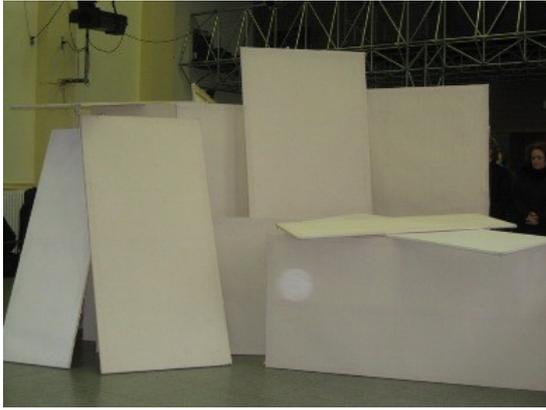
Aufgabe (15 Minuten): Leinwände - Gruppenarbeit (4er oder 2er)

Unterschiedlich große Leinwände in das Spiel integrieren, noch nicht an die Projektionen denken! –Textvorlage (Satz 1-7)

Vorspiel vor „Publikum“ - Ausrichtung im Raum („Bühne“) –

Zuschauer zählen den Beginn ein:

Feedback: Collage ist möglich



PAUSE (20 Min.)

>Film und Ton: keine hochwertige Technik notwendig, z. B. Einbeinstative: flexibel, aber ruhig haltend, Filmer arbeiten mit Laptop (vorwiegend Apple), ca.900.-€ für Schulen
>auf der Bühne mit mehreren Laptops, als normale Requisiten einsetzen, statisches Bild nicht mit Laptop erzeugen – Bewegung suchen!

Aufgabe:

Szenen erarbeiten in unterschiedlich großen Gruppen –jeweils **25 Min.**

Text („Lucky-Monolog“ aus Godot)- Achtung: nicht so sehr am Text „kleben“

1. „Technikgruppe“ erhält Einführung in Bedienung Camera, Laptop, Speicherung, Grobschnitt, Lichtverhältnisse- z. B. weiße Leinwand zum Abschirmen des Gesichtes

restliche Gruppen arbeiten verteilt im Raum –
Wechsel nach 25 Minuten (jede Gruppe ist einmal „Filmgruppe“)

Hinweise: die „Filmer“ suchen Motive für die späteren Projektionen – die „Spieler“ berücksichtigen den konkreten Einsatz der Projektionsflächen, den Einsatz des Textes

Ziel: komplexer künstlerischer Einsatz



PAUSE von 13:00 bis 14:30 Uhr

>Laptop auf der Bühne wirken durch die Vervielfältigung (z. B. mehrere Augen) Gesichter sind außerordentlich fruchtbar (z. B. verschiedene Gesichtsausdrücke, kommunizieren miteinander, z. B. können Körperteile durch den L. ersetzt werden, u.a.)

„*Der Sinn kommt nach der Show!*“ (antigermanistisches Denken nach Robert)

Zusammenführung der Gruppen: konkreten Einsatz der Projektionen besprechen

Schwierigkeiten:

Sorgfältige Erstellung der Clips, Wiederholungen beachten, Dramaturgie besprechen
Größe der Projektionen, Funktion der Einblendung

2.Tag

Warm up:

1. Gehen mit den Leinwänden (einzeln, zu zweit usw.) durch den Raum, dahinter verstecken, Impuls durch Klatschen, Begrüßung (über Leinwand gucken)
2. Begrüßung: Übergabe der Leinwand, Varianten (unterschiedlicher Gestus, Artikulation etc.) – Gewicht der „Platten“ verändert sich von ganz leicht bis schwer, von kalt bis heiß- Ziel: Platten wegwerfen

Aufgabe: Vorspiel mit Leinwänden =Platten Bühne schaffen (Vorschlag: gegenüber der eigentlichen Bühne)

>Interessante Raumkonstellation mit allen Platten schaffen über Körpersprache durch Gehen, ohne Absprache

Achtung: bekannte Gruppeneinteilung (s. 1. Tag)-1 Großgruppe beginnt (z. B. die ½), der Rest der gesamten Gruppe fungieren als Zuschauer- Wechsel der Gruppen mit neuen Varianten

Varianten: senkrechtes Halten (Impuls durch Klatschen), langsames Gehen, extreme Grimassen als Überraschung, Verstecken, ruhiges Halten der Platten, nur Körper an der Seite hervorkommend mit plötzlichem Lachkrampf, sofortiges Abtauchen usw., diagonales Halten über den Köpfen, Rausdrehen aus der Körperachse, Irrgarten erstellen

Achtung: beim Bauen des nächsten Bildes kann man die Spieler sehen, nicht aber nach der Fertigstellung der Irrgärten (nie paralleles „Hinstellen“ von Platten) –Impuls Klatschen

Neue Variante: Platten aneinander stellen, ohne Festhalten (Rückseiten dürfen sichtbar sein!)

Warten auf das Zusammenfallen l- es tut nicht weh (Robert)

Zusammenspiel zweier Großgruppen: 1 „Plattenbaugruppe“, die alle Platten so aneinanderstellen, dass sie einige Sekunden stehen bleiben,
1 Gruppe stehend hinter den Platten, erscheinen nach dem Zusammenfall

Geräuschvariante: mit den Nägeln verdeckt kratzen, Rhythmus klopfen an den Rahmen, Klopfen der ganzen Platten auf den Boden-langsam u. Gruppendynamik beachten

>Spiel mit dem Publikum: Wünsche ausprobieren, z. B. Bedrängen der Zuschauer durch

Marschformation

Wünsche: einzelne Körperteile erscheinen auf Impuls, Kombination aus Geräuschen und Auftauchen einzelner Körperteile
Gesichter sind besonders spannend (als Projektion/Laptop)

>Einsatz der Laptops als Spielträger und künstlerisches Requisit in Kombination mit den Leinwänden

Godot-Text auf Projektionsmöglichkeiten „abklopfen“

Arbeitsphase 60 Minuten:

Filmsequenzen scheidern, Projektionen planen, proben –Abstimmung der Textfetzen auf Projektionen

Schwierigkeiten in der praktischen Umsetzung: Ausfall der Technik einkalkulieren,

Tag 3

Warm up mit Platten:

Tragen wie ein Schild, Tanzen, als sei die Platte ein Partner, als führe man seinen Hund aus, Wegsegeln lassen mit Schwung, Platz schaffen mit Urschrei

Zerstörungswut der Lehrer setzt ein!

>Zusammenspiel Laptop und Platte



Methodische Hinweise:

- Synchrones Vorgehen (Spieler hinter Platte stehend, Laptops langsam hochschieben, Winkel des Bildschirms beachten, Wirkung durch Feedback der Zuschauer/ Spielgruppe)

Anregungen:

- nur Hände, dann mittig Kopf über den Plattenrand
- z.B. Laptop mit aufgenommenen Händen vor den Bauch halten
- Isolation einzelner Körperteile

Übungsphase. 15 Minuten (Erarbeitung der „Endfassung“ für die Präsentation)

Präsentation der Arbeitsergebnisse



Kommentare der Zuschauer:

Requisit Laptop hat seinen Reiz (aufgeklappter Mund)

Verfremdungsmöglichkeiten unendlich

Laptop als Gerät (Laptop muss Spielträger sein, nicht nur ein Ding, Illusion erhalten)

Konzentration geht vom Spieler weg, geht auf das bewegte Bild über

Bilder dürfen nicht nur kommentieren, nicht banal als Hintergrund

**>Fazit: Medium als Spielträger einsetzen, nicht illustrierend
Dingcharakter des Laptops muss thematisiert werden
Leinwände sind multifunktional
Arbeit mit dem Bild durch Ton ergänzen**