

Abschlussarbeit für die

Weiterbildungsmaßnahme zum Erwerb der Unterrichtsgenehmigung im Fach Darstellendes Spiel (Sek I und Sek II)

Lehrkraft: *Name der Lehrkraft mit Laufbahn (Studienrat/Studienrätin o.ä.)*

Schule: *Name der Schule mit Adresse*

Lerngruppe: *Jahrgangsstufe oder Klasse, AG oder DS-Kurs*

Aufführung: *Titel, Ort und Datum der Aufführung,*

Mentor: *(optional)*

Landesfachberatung: *(optional)*

Inhaltsverzeichnis:

1. Bedingungsfelder	2
1.1. Bemerkungen zu den organisatorischen Rahmenbedingungen	2
1.2. Bemerkungen zur Lerngruppe	2
2. Konzeption des Projekts	3
3. Darstellung des Arbeitsprozesses	8
3.1. Exemplarische Erläuterung einer Szenenerarbeitung	8
4. Ergebniswürdigung	11
4.1. Reflexion ausgewählter Kriterien für eine gelungene Produktion im Darstellenden Spiel	11
4.2. Reflexion der Konzeption der Szenencollage und ausgewählter Szenen	13
5. Literaturverzeichnis	16

Anhang

Bühnenelemente und Bühnenform	1
Aufführung: Szenenabfolge	2
Programmheft	3
Klausuraufgabe	5
Ausgewählte Arbeitsblätter und Szenentexte	7
Stundenraster Hospitationsstunde	17

1. Bedingungsfelder

1.1. Bemerkungen zu den organisatorischen Rahmenbedingungen

Das Fach Darstellendes Spiel wird in der Oberstufe am LMG mit einer Doppelstunde pro Woche unterrichtet, die im Wechsel mit dem Parallelkurs jede zweite Stunde in der Aula und einem größeren Unterrichtsraum (Raum R) stattfindet.

Raum R hat nur eine kleine Bühne. Auftrittsmöglichkeiten schaffen wir durch flexible Rollups. In der Nähe des Raumes befinden sich mehrere kleinere Räume, die oft für Gruppenarbeiten zur Verfügung stehen.

Die Aula ist mit einer relativ kleinen Guckkasten-Bühne ausgestattet. Gerade bei chorischen Szenen mit vielen Darstellern wirkt sie schnell „voll“ und unübersichtlich. Wir haben uns daher entschieden, die Bühne für die Aufführung der Szenencollage durch eine Podest-Reihe zu erweitern, um mehr Tiefe zur Verfügung zu haben, und zusätzlich durch Neben Bühnen und eine Rampe (Steg mit Neigung, der in den Zuschauerraum führt) zu ergänzen. Die Rampe ermöglicht außerdem eine stärkere Einbeziehung des Publikums, weil sie die Durchbrechung der vierten Wand begünstigt. Die Aula besitzt Nebenräume, in denen Requisiten gelagert werden können und eine schlichte Lichttechnik.

Wie es am LMG üblich ist, habe ich während meiner Ausbildung für das Fach Darstellendes Spiel den Kurs zusammen im Team mit meinem erfahrenen Kollegen Andreas Gunst geleitet, der mich als Mentor unterstützen konnte. Dies wird am LMG durch die Ermäßigungsstunden ermöglicht, die ich für die Ausbildung erhalte.

1.2. Bemerkungen zur Lerngruppe

Bei der Lerngruppe handelt es sich um einen klassenübergreifenden Kurs aus Schülerinnen und Schülern, die das Fach Darstellendes Spiel in der Oberstufe neu einsetzend gewählt haben und in der Regel keine Vorkenntnisse mitbringen. Die Aufführung fand in der Mitte des zweiten Lernjahres statt.

Den Kurs des Q1-Jahrgangs unterrichte ich seit Beginn ihrer Einführungsphase (Schuljahr 2017/18) gemeinsam mit meinem Kollegen Andreas Gunst. Auslandsaufenthalte und Schulwechsel einzelner Schülerinnen bzw. Schüler bedingten Wechsel in der Kurszusammensetzung; die Kursgröße bestand zum Zeitpunkt der Aufführung aus 22 Schülerinnen und Schülern aus verschiedenen Profilen.

Einige der Kursteilnehmer/-innen besitzen Vorerfahrungen im Darstellenden Spiel aus einem Wahlpflichtkurs der Mittelstufe bzw. im szenischen Spiel durch die Teilnahme an der Theater-AG. Die Atmosphäre in der Lerngruppe ist durch ein freundliches und kooperatives Miteinander geprägt und die Schülerinnen und Schüler sind mit Interesse und Aufgeschlossenheit dabei. In Kleingruppen arbeiten sie produktiv und reibungslos miteinander. Die meisten zeigen viel Spielfreude, unterscheiden sich jedoch in der individuellen „Risikobereitschaft“, vor der Gruppe zu agieren. Beim Reflektieren der Arbeitsergebnisse der Gruppenarbeiten zeigen die Schülerinnen und Schüler oft die Fähigkeit, differenziert „Probleme“ zu benennen und Verbesserungsvorschläge zu machen. An ein positives Feedback („Highlights“) hingegen muss ich jedoch öfter gezielt ‚erinnern‘ bzw. es einfordern.

Da es sich um meine erste Lerngruppe im Fach Darstellendes Spiel handelt, habe ich am Anfang des Schuljahres vor allem Warmups und TPÜs angeleitet und die Chance des Team-Teachings genutzt, um bei meinem erfahrenen Kollegen Andreas Gunst die Anleitung von Gestaltungsaufgaben kennenzulernen. Mit Beginn der Arbeit an dem Projekt zum Thema „Zeit“ seit Ende Februar 2018 habe ich die volle Planung der Konzeption der Einheit und der Unterrichtsstunden übernommen und wurde von Andreas Gunst beratend und ergänzend begleitet. In den Endproben für die Aufführung wiederum haben seine Hinweise der Lerngruppe und mir entscheidende Impulse gegeben und zielgerichtet den Lernprozess und die Genauigkeit des Spiels auf der Bühne vorangetrieben. Sehr dankbar bin ich auch für seine praktischen Einweisungen z.B. bezüglich des Aufbaus der Bühnenelemente und Beleuchtung.

2. Konzeption des Projekts

Die projektorientierte Arbeit wurde in dieser Lerngruppe bereits fast ein Jahr vor dem geplanten Aufführungstermin begonnen. Die Schülerinnen und Schüler (E-Jahrgang) hatten zu diesem Zeitpunkt erst ein halbes Jahr Unterrichtserfahrung im Fach Darstellendes Spiel, in dem sie erste theatrale Mittel unter systematischen Schwerpunkten kennengelernt hatten (u.a. Körper, Mimik, Raum, Polyfunktionalität von Requisiten und erster Einsatz von Sprache bzw. paralinguistischen Ausdrucksmöglichkeiten).

Diese langfristig angelegte Planung legte es nahe, als Präsentationsform der Aufführung eine Szenencollage zu einem übergeordneten Thema zu wählen, die durch ihre Ästhetik einer vielseitigen, bausteinartigen Erarbeitung entgegenkommt. Auf diese Weise konnten weitere Inhalte zu „theatralen Ausdrucksträgern und ihren Wirkungsmechanismen“ auf das Thema bezogen erarbeitet und zugleich Material für die Aufführung generiert werden und es boten sich die Rahmenbedingungen für ein ausgewogenes Arbeiten im Spannungsfeld zwischen „Prozess- und Produktorientierung“¹. Ergänzt wurde die thematische Arbeit durch einige wenige Exkurse, in denen zur Verdeutlichung des jeweiligen theatralen Mittels bzw. Unterrichtsinhalts gezielte theaterpraktische Übungen losgelöst vom Thema der Collage durchgeführt wurden, so zum Beispiel die Einführung der theatralen Zeichen nach Erika Fischer-Lichte², sowie Übungen zur Mobilität der Zeichen und z.B. der Wirkung von Musik. Die präsentierte Szenen-Collage versteht sich demnach auch als Dokumentation der Progression der Unterrichtsinhalte, die in dieser Zeit erarbeitet wurden, und nicht primär als in sich geschlossenes Produkt nach bzw. losgelöst von der Erarbeitung der Grundlagen.

Szenen-
Collage

Das Thema für die Collage – „Zeit“ – habe ich als Kursleitung vorgegeben, da es mir für die Erarbeitung im Unterricht in besonderer Weise geeignet schien: Zum einen beinhaltet das Thema „Zeit und Tempo“ wesentliche Gestaltungsfaktoren, die eine große inhaltliche Relevanz für den Unterricht des Faches DS haben (Wahrnehmung von Zeit auf der Bühne, Gestaltung und Variation von Spieltempi/Freeze, Ausführungszeit versus Realzeit etc.³). Zum anderen bietet der Begriff „Zeit“ in vielerlei fächerübergreifender Hinsicht interessante

Relevanz
des
Themas

¹ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung 2002, S. 31.

² In: Mangold 2010, S. 15ff.

³ vgl. Pfeifer/List 2009, S. 40ff.

Anknüpfungspunkte, die physikalische, philosophische, religiöse, gesellschaftliche oder psychologische Herangehens- und Betrachtungsweisen ermöglichen.

Das Thema Zeit ermöglichte auch einen direkten Anknüpfungspunkt an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler⁴, so beispielsweise ihr psychologisches Erleben, ihre Erziehung in der gesellschaftlich synchronisierten Zeit (mit ihrem Leistungsdruck und Effizienzbestreben) wie auch der Gestaltung ihrer eigenen auch zukünftigen Lebenszeit.

Verschiedene für die Schüler relevante Aspekte und Fragen zum Thema „Zeit“ wurden in Brainstorming-Verfahren herauskristallisiert, durch theoretische Texte zu philosophisch-gesellschaftlichen Aspekten ergänzt und überarbeitet.⁵

Arbeits-
weise

Aus den Ideen und Fragestellungen der Schülerinnen und Schüler habe ich als Kursleitung Aufgabenstellungen und Impulse zur Szenenentwicklung abgeleitet, die an den Kenntnisstand der Lerngruppe anknüpften und ihn progressiv erweiterten. Dies zeigt sich beispielsweise im Programm der aufgeführten Szenen-Collage darin, dass die Entwicklung bzw. der Arbeitsprozess von textlosem Spiel (Thema Körper und Raum) über sehr kurze Textvorlagen (Prosa) bis hin zu Auszügen aus dramatischen Werken sichtbar „dokumentiert“ wird. Im Folgenden werden die einzelnen Bestandteile der Szenencollage in ihrer didaktischen Relevanz näher erläutert.

Auf die von den Schülern gestellte Frage „Gab es Zeit schon immer?“ bezieht sich die Spielidee bzw. die Entwicklung des Szenarios zu Beginn der Aufführung, das sich bereits auf der Bühne ereignet, bevor das Publikum den Raum betritt – also schon „immer da war“ (**Szene 1:** „Entdeckung der Unendlichkeit“). Weitere Eigenschaften von Zeit (tickend, fließend, zyklisch, linear, endlos, langsam, schnell) bzw. Symbole von Zeit (Zahnrad, Puls, Uhrzeiger etc.) wurden von den Schülern in Bewegungsbildern umgesetzt und diese erarbeiteten Bausteine zu einer Choreographie zusammengefügt (**Szene 3:** Choreographie: bewegte Zeitbilder). Die Nähe zu Ausdrucksmitteln modernen Tanzes und die Beschränkung auf reine Körperarbeit zielte auf die Förderung bildhaften Denkens auf einer symbolischen, abstrakten Weise, die Schülerinnen und Schülern oft zunächst fremd ist. Es hilft ihnen jedoch, mit Ausdrucksmitteln vertraut zu werden, die sie von der zu Klischees neigenden Abbildung ihrer Vorstellung von Welt auf der Bühne wegführen und so ihren ästhetischen Horizont erweitern.⁶

Szene 1

Szene 3

Fragen nach dem psychologisch sehr unterschiedlichen Erleben von Zeit („Zeitdehnung“ / „Zeitschrumpfung“) in Momenten von Anspannung bzw. Ereignisdichte oder ereignisarmen Zeiträumen führte zu Inszenierungsaufgaben zu Situationen des Wartens (**Szene 6:** „Fünfter sein“ und **Szene 11:** „Kurzes Warten auf Godot“ mit Textvorlagen von Jandl und Becket). Die Herausforderung der Spielaufgabe bestand darin, die Wartezeit als solche sichtbar und fühlbar werden zu lassen, während die im Alltag als selbstverständlich empfundene Zielgerichtetheit (Wie läuft das Casting? Was passiert, wenn Godot kommt?) in den Hintergrund treten sollte. Geübt wurde, der jeweiligen Figur durch Handlungen Ausdruck zu verleihen, statt sich auf das reine Sprechen des Textes zu beschränken im Sinne der Maxime von Michael Bandt: „Nicht sagen – zeigen. [...] Handlungen durchführen

Szenen 6
und 11

⁴ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung 2002, S. 31.

⁵ Auszüge vor allem aus Klein 2007 und Knödler-Pasch 2001 sowie Recherche-Aufträgen.

⁶ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung 2002, S. 26.

statt rumfühlen“⁷; ein ästhetischer Ansatz, der vor allem im Schultheater von besonderer Bedeutung ist:

„Oft erleichtert es das Sprechen auf der Bühne, wenn der Text mit einer Handlung verknüpft wird, die während des Sprechens oder der Sprech-Pausen von der Figur ausgeführt wird. Das reine Sprechen wirkt gerade bei nicht professionell ausgebildeten Schauspielern schnell verkrampft und unnatürlich – auch die Spieler selbst fühlen sich schnell unwohl in ihrer Haut. Kleine Handlungen und Beschäftigungen lassen Sprechhaltung, Ausdruck, Fokus und Sprech-Rhythmus aus der Tätigkeit selbst entstehen. Außerdem können sie gleichzeitig etwas über den Charakter und die Vorlieben der Sprechenden Figur aussagen oder einen Raum etablieren.“⁸

Schwierigkeiten in der Erarbeitung stellte insbesondere bei *Godot* der in der Aufgabenstellung verlangte Schwerpunkt auf symbolisches Handeln und die symbolische bzw. polyfunktionale Verwendung von Requisiten⁹ dar sowie das Gleichgewicht zwischen „kleinen“ und „großen“ Aktionen. Zu viele „Handlungen“ bzw. Aktionismus gefährdete zum einen die in der Lesart des Textes verankerte „Passivität des Wartens“ bzw. des „Verstreichen-lassens der Zeit“ und zum anderen den klaren Fokus der Szene, bei der mehrere Gruppen gleichzeitig auf der Bühne agierten.

Betrachtet man den Begriff „Zeit“ als Gestaltungsfaktor auf der Bühne, so beinhaltet er als zentralen Aspekt die Wirkung verschiedener Spieltempi.¹⁰ Im Unterricht wurden daher verschiedene TPÜs¹¹ dazu durchgeführt und als Gestaltungsmittel hat die Variation der Spieltempi Eingang in mehrere Szenen der Präsentation gefunden (z.B. Zeitlupen-Wettlauf in der **Szene 10**: „Sprichwörter beim Wort genommen“, Freeze-Positionen, kontrastierender Wirkung von Figuren).

Szene 10

Eine dieser TPÜs zu verschiedenen Spieltempi mit direkter inhaltlicher Anknüpfung an das Thema „Zeit“ im gesellschaftlichen Kontext wurde zur **Szene 5** der Präsentation („Auf dem Marktplatz: Tempo und Takt des Lebens“) weiterentwickelt. Dabei improvisierten die Schülerinnen und Schüler eine Marktplatz-Szene, in der verschiedene „Typen“ mit einer festgelegten „Rollenvorgabe“ und unterschiedlichen Spieltempi in einer inszenierten Alltagssituation aufeinandertreffen bzw. aneinander vorbei gehen.¹² Während hier die Individualität und die Pluralität, mit der verschiedene Individuen ihre Lebenszeit und ihr Lebenstempo gestalten, szenisch dargestellt wurde, stand anschließend im Kontrast dazu das Phänomen „Zeit“ in seiner physikalischen, messbaren und intersubjektiven Dimension im Fokus: das Messen der Zeit symbolisiert durch das „Ticken“ der Uhren wurde Ausgangspunkt für rhythmisch-musikalische Gestaltungen. Die Verwendung von Alltagsgegenständen („Stomp“) zur Erzeugung der Rhythmen steht dabei in assoziativem Kontext der Synchronisierung / Rhythmisierung unserer Lebens- und Arbeitswelt durch die

Szene 5

⁷ in: Oehmsen/Witthöft 2018, S. 3.

⁸ Pfeiffer/List 2009, S. 97.

⁹ Das Thema Requisit bzw. Polyfunktionalität von Requisiten war im Unterricht bereits im ersten Halbjahr (E1) des DS-Unterrichts behandelt worden.

¹⁰ Pfeiffer/List 2009, S.40.

¹¹ Theaterpraktische Übung (TPÜ)

¹² Adaptiert aus: TPÜ Baustein II, Nov 2017; Fortbildung Schauspielhaus März 2017 und Handke 1992.

Uhrzeit. Das „Diktat der Uhr“ wird so aus der Selbstverständlichkeit heraus ins Bewusstsein gerückt.

„Die Uhr verändert grundsätzlich unsere Gesellschaft, weil sie unser Zeitempfinden und Zeiterleben und unseren Umgang mit der Zeit verändert [...]. Denn die Uhr bringt ein neues Zeitmuster. Das ist der Takt, der sozusagen alles gleich macht, der jede Minute gleich macht.“¹³

Möglich gewesen wäre in diesem Zusammenhang auch, einen szenischen Schwerpunkt auf die gesellschaftliche Entwicklung zu legen, in der die Verbreitung der standardisierten präzise gemessenen Zeit vor allem in Verbindung mit Industrialisierung (bzw. Fließbandarbeit) und Kriegsmaschinerie stand.

Ein anderes Thema in Verbindung mit der gesellschaftlichen Synchronisierung durch die Uhr als Zeitmesser stand jedoch noch mehr im Mittelpunkt des Interesses der Lerngruppe: der sogenannte „Zeitdruck“ bzw. die „Zeitknappheit“ als Phänomen unsere Gesellschaft und damit die persönliche Aufgabe jedes einzelnen, seine Lebenszeit zu gestalten. Diese Aufgabe beinhaltet, ein Gleichgewicht zu finden zwischen Phasen der Anspannung und der Erholung, zwischen gesellschaftlicher Synchronisierung und individuellen Bedürfnissen und auch einer persönlichen Haltung zu – auch indirekt wirkenden – Postulaten wie „schneller ist besser“ „Zeit ist Geld“.¹⁴

Für die Präsentation habe ich dazu zwei sketchartige Texte ausgewählt (**Szenen 7 und 8:** „Das Date“ bzw. „Therapie“), die von den Schülerinnen und Schülern inszeniert und im Falle von „Das Date“ auch textlich überarbeitet wurden. Die humoristische Wirkung beruht auf Übertreibung – auch von Klischees – und führt sie dadurch ad absurdum. Humor hat dabei die Funktion ohne den berühmten „erhobenen Zeigefinger“ auf „Misstände“ aufmerksam zu machen und es zu ermöglichen, dabei zugleich über sich selber zu lachen.

Szenen 7
und 8

Gesellschaftliche Vorstellungen des Begriffes „Zeit“ spiegeln sich auch in unserer Sprache wider:

„Es bleibt die Frage, warum wir Tag für Tag über die Zeit sprechen, als sei sie ein bestimmter Gegenstand, den man irgendwie haben, verlieren, gewinnen, vertrödeln, finden oder sparen könnte. Offensichtlich funktionieren diese Vorstellungen von der Zeit nicht, denn das zugrundeliegende Zeitmodell stimmt nicht mit der Realität überein. Die Zeit ist kein Objekt, kein Ding, keine Sache, mit der wir umgehen können wie mit beliebigen Gegenständen. Deswegen kann das, was eigentlich mit ‚Sparen‘ gemeint ist, nie eintreten.“¹⁵

Diese Vorstellung von Zeit bewusst zu machen und dem Zuschauer zugleich ihre Absurdität zu verdeutlichen führte zur Spielidee der **Szene 10:** „Sprichwörter beim Wort genommen“. Die Herausforderung der szenischen Aufgabe bestand darin, das Sprichwort ohne die Verwendung von Sprache klar „verständlich“ zu machen (und zugleich die Wirkung von ‚Mickeymousing‘ als Gestaltungsmittel zu erproben). In diesem Kontext habe ich den Schülerinnen und Schülern zugestanden, Uhren – also „Zeitmesser“ als Symbol für den

Szene 10

¹³ Prof. Karlheinz Geißler im Interview, DVD Mitschnittkopie „Das Diktat der Uhr“ (planetschule).

¹⁴ Vgl. auch Klein 2007.

¹⁵ Klein 2007, S. 14.

abstrakten Begriff ‚Zeit‘ zu verwenden, die jedoch (poly-) funktional verwendet werden mussten (im Flugzeug als ‚Ticket‘, beim „Zeitfressen“ der Restaurantszene als ‚Pizza‘).

Durch die Massenmedien erreichen uns „rund um die Uhr“ Information aus der ganzen Welt. Sie konfrontieren uns mit der Gleichzeitigkeit und dem Ausmaß von Geschehnissen und Entwicklungen, die unser Vorstellungsvermögen an seine Grenzen bringt. Auch hier verbirgt sich die individuelle Aufgabe in der Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler, ihren Weg zu finden zwischen der Teilhabe, dem Verfolgen und dem Aufnehmen von Informationen sowie dem Abgrenzen gegenüber der Überflutung und Filtern. Dieser Grundgedanke führte zur Klausuraufgabe, die der Lerngruppe in E2 (2. Halbjahr im Fach DS) gestellt wurde: die szenische Umsetzung von Informationen zu weltweiten Ereignissen pro Minute. Für die Präsentation wurde eine Gruppenarbeit ausgewählt (**Szene 4 „In dieser Minute“**) und in ihrer ‚originalen‘ Gestaltung übernommen.

Szene 4
(Klausur)

Einige Fragestellungen aus dem philosophischen Bereich, die die Lerngruppe entwickelt hatte, führten zur Einbeziehung des Textauszugs aus *Biografie: ein Spiel* von Max Frisch, in dem u.a. Fragen nach Selbstbestimmung und Schicksal sowie Gedankenexperimente zu Sprüngen in der Zeit thematisiert werden (**Szene 12**). Die Adaptierung bzw. Auswahl der Textvorlage habe ich als Kursleitung getroffen, um den zeitlichen Rahmen des Projektes nicht zu sprengen, auch wenn es sicherlich bei entsprechendem zeitlichen Verfügungsrahmen eine interessante Aufgabe für Lerngruppen sein kann, aus einem vollständigen dramatischen Werk eine stark gekürzte in sich stimmige Spielvorlage zu entwickeln.

Szene 12

Die Textvorlage von Max Frisch mit Vorgaben von Figuren in einer „realistischen“ Situation birgt sicherlich die Gefahr bei der Umsetzung durch Schüler zu Illusionstheater im Sinne Stanislawskis zu werden. Um dem entgegenzuwirken habe ich bereits in der Aufgabenstellung die Brechung der Illusion durch Vorgaben wie die Einbeziehung von Standbildern und der „menschlichen“ Spieluhr angelegt.

Insgesamt habe ich in dieser Präsentation auf selbstverfasste Text der SchülerInnen und Schüler verzichtet, um die möglichen Probleme mangelnder Qualität der Texte¹⁶ zu umgehen und den Unterrichtsschwerpunkt auf die szenische Arbeit und nicht auf redaktionelle Arbeitsprozesse setzen zu können.

¹⁶ Vgl. Oehmsen/Witthöft 2018, „Ein paar Regeln für eine gelungene Produktion im Darstellenden Spiel“.

3. Darstellung des Arbeitsprozesses

Da die Erarbeitung der Präsentationsinhalte längerfristig in den Unterricht integriert war und zugleich der Vermittlung von Grundlagen diene, folgten die Unterrichtsstunden der typischen Struktur von Stunden im Fach Darstellendes Spiel:

Sie begannen mit Warmups, es folgten TPÜs als Vorübung, die Erarbeitung einer szenischen Gestaltungsaufgabe in Gruppen, Präsentation und Feedback. Oft haben wir die Ergebnisse der Gruppenarbeiten mit einer Videokamera aufgenommen; zum Feedback durch die Lerngruppe machte sich die jeweilige Gruppe Notizen. So konnten wir auch nach längerer Zeit auf Arbeitsergebnisse zurückgreifen. Die Aufnahmen ermöglichten den Schülerinnen und Schülern auch, sich selbst bzw. ihre Gruppe einmal „von außen“ zu sehen und so die Wirkung ihrer Szene selbst zu reflektieren. Während die fast „textlosen“ Aufgaben zur Entwicklung von Szenen für die ganze Lerngruppe galten und in Kleingruppen bearbeitet wurden, konnten sich die Schülerinnen und Schüler bei den textlastigen Szenen („Das Date“, „Therapie“, „Kurzes Warten auf Godot“ und „Biografie: ein Spiel“) nach Neigung für einen Text entscheiden. Falls ein Text nicht angewählt worden wäre, hätten wir ihn weggelassen; es fanden sich jedoch jeweils interessierte Kleingruppen zusammen.

Erst wenige Termine vor der Aufführung wurde die „klassische“ Struktur der Stunden aufgehoben und der Schwerpunkt auf die Probenarbeit für ein exaktes Spiel auf der Bühne gelegt.

Eine „klassische“ Stunde habe ich als Hospitationsstunde am 18.4. 2018 zum Thema „Stomp“ gezeigt und im Lehrprobenentwurf beschrieben.¹⁷ Ein ausgewähltes Gruppenergebnis wurde noch einmal überarbeitet und in die Szene 5: „Auf dem Marktplatz“ integriert. Das Vorgehen weiterer szenischer Erarbeitungen ist z.T. den Arbeitsblättern im Anhang zu entnehmen. Daher möchte ich hier exemplarisch die Erarbeitung der Choreographie (**Szene 3**) beschreiben, die eine vom bekannten Muster abweichende Vorgehensweise erforderte.

3.1. Exemplarische Erläuterung einer Szenenerarbeitung: Szene 3 „Choreographie: bewegte Zeitbilder“

Die Choreographie wurde zum Großteil an einem Probensamstag im Oktober 2018 entwickelt. Dies hatte den großen Vorteil, dass wir konzentriert mehrere Stunden zur Verfügung hatten. Choreographische Abläufe zu entwerfen und zu üben erfordert meiner Erfahrung nach zum einen besonders viel Zeit und zum anderen von der Lerngruppe eine hohe Risikobereitschaft, sich mit ihrem Körper in der Bewegung bzw. tänzerisch zu präsentieren. Die besondere Atmosphäre eines Probentages am Wochenende ermöglichte es den Schülerinnen und Schülern, in Ruhe „aufzutauen“ und bei der Arbeit konzentriert im Fluss zu bleiben. Bei den normalen Schulstunden hätten wir jedes Mal diese längere Aufwärmphase gebraucht.

Wir starteten mit Aufwärmübungen für die Gelenke, Raumgänge und Übungen für eine ausdrucksvolle Körperspannung – im Stehen und in der Bewegung. Danach experimentierten wir mit Bewegungsbausteinen, die ich nach aufsteigender „Risikobereitschaft“ gestaffelt hatte. Am Anfang standen demnach zwei Übungen, die von

Warm ups

¹⁷ Tabellarischer Stundenablauf vgl. Anhang.

allen gemeinsam ausgeführt wurden und z.B. nur fokussiertes Gehen in verschiedenen Tempi erforderten: das Gehen in der unendlichen Acht bzw. der „Strudel“. Jeweils ca. 3 Schülerinnen oder Schüler traten als Beobachter aus der Übung heraus, gaben Feedback und machten Verbesserungsvorschläge, die wir sofort ausprobierten und wiederum reflektierten. Die Beobachter wechselten sich ab. So fanden sich Lösungen für die Auf- und Abgänge, den Wechsel der Tempi bzw. der Drehrichtung („Strudel“ mit Paar auf der Kiste).

gelenkte
Bewegungs-
bausteine

Ebenso wurde das Element des Tragens einer Schülerin über dem Kopf eingeführt. Durch Vorschläge der Lerngruppe entstanden Lösungen für einen klaren Fokus und die Bespielung der Ebenen z.B. durch das Zusammenkauern derjenigen, die nicht beteiligt waren. Als Spielleitung haben mein Kollege und ich Ideen ergänzt, die ebenfalls von der Gruppe ausprobiert und zum Teil modifiziert, verworfen oder angenommen wurden. Durch die engagierten Rückmeldungen des Kurses entstand eine produktive und demokratische Arbeitsatmosphäre.

Ein etwas höheres Risiko wurde in den folgenden beiden Übungen „Der Zauberspiegel“¹⁸ und der „Salmi-Übung“¹⁹ von den Schülern erwartet, da hierbei Armbewegungen und Bewegungen auf mehreren Ebenen bzw. im Raum hinzukamen. Schutz bot dabei das chorische Agieren in der Gruppe.

Improvi-
sation in
der Gruppe

Im Feedback und durch eigenes Beobachten war deutlich zu beobachten, dass das ästhetische Ergebnis auch zunächst skeptische Schülerinnen bzw. Schüler überzeugte und der Mut zu größeren bzw. ungewöhnlicheren Bewegungen wuchs.

Es folgte eine kurze Erarbeitungsphase, in der Qualitäten und Symbole bzw. Bilder zum Thema Zeit im Brainstorming gesammelt wurden, die mit Bewegungen assoziiert werden können (z.B. schnell- langsam, tickend – fließend, zyklisch – linear, stillstehend - fortschreitend // Puls, Zahnrad, Uhrzeiger)

Reflexion

In einer Improvisationsübung bewegten sich die Schülerinnen und Schüler zu den Gegensätzen „fließend /eckig bzw. tickend“, zunächst jeder für sich, dann als Partnerübung abwechselnd im Freeze.²⁰ Das ästhetische Ergebnis war so überzeugend, dass ich spontan die Gruppe halbierte, um jeweils Akteure und Zuschauer zu erhalten. Da die Übung mit der gesamten Lerngruppe so reibungslos funktioniert hatte und alle sich mutig und frei bewegten, hatte ich in diesem zweiten Schritt – mit der Einführung eines Publikums – das Risiko für die Akteure unterschätzt. Die jeweils tanzende Gruppe nutzte den Raum nicht mehr frei, sondern drängte sich in eine „Ecke“ und die Zurückhaltung zeigte sich auch in den Bewegungen. So war das Ergebnis weder für die Zuschauer, noch für die Akteure so überzeugend, wie ich mir es vorgestellt hatte. In der Feedback- bzw. Reflexionsphase, die wir jeweils nach einer Erarbeitung durchführten, kam dies auch zur Sprache. Mehrere Schülerinnen beschrieben offen, dass sie sich überfordert und zu sehr exponiert gefühlt hatten und wir konnten gemeinsam als Lösung besprechen, dass die Präsentation von Übungen mit so hohem „Risiko“ nur noch auf freiwilliger Basis geschehen sollte. Ebenfalls

Improvi-
sation zu
zweit

Feedback

¹⁸ aus „Bausteine des Darstellenden Spiels“

¹⁹ Aufstellung in Kleingruppen zu viert in Form einer Raute. Der Vordere macht langsame Bewegungen, die von den anderen „schattenartig“ möglichst synchron mitgemacht werden. Durch eine 90 Grad-Drehung wendet sich der „Vormacher“ zur Seite und automatisch ist ein neuer Schüler „vorne“ und gibt die Bewegungen vor.

²⁰ Übung aus der Fortbildung DSP 0240 „Spielend tanzen -Tanzen spielend“ (17./18.11. 2017)

entschieden wir, dass dies insbesondere für die öffentliche Präsentation vor Publikum auf der Bühne gelten sollte. (Für die Bühnenfassung haben sich letztendlich drei Paare gefunden, die „freiwillig“ ihre Improvisation präsentieren wollten.) Aus dieser Erfahrung habe ich gelernt, dass ich in Zukunft noch vorsichtiger mit tänzerischen Improvisationsübungen umgehen werde, um das Gefühl der Bloßstellung oder Demotivation von einzelnen zu vermeiden. In dieser Lerngruppe hatte ich das Glück, dass relativ viele Schülerinnen und sogar Schüler Freude daran hatten, solistische Aufgaben in der Choreographie zu übernehmen und die Gruppe allgemein sehr aufgeschlossen war. Dieses Glück hat man sicherlich nicht in jeder Lerngruppe.

In Kleingruppen folgten Gestaltungsaufgaben zu den Symbolen „Zahnrad“ und „Puls“. Die Gruppen kamen schnell zu präsentierbaren Bewegungsbausteinen, die im Feedback mit Verbesserungsvorschlägen aus der Lerngruppe sofort überarbeitet wurden. Das Risiko für die Ausführenden war sehr gering, so dass alle beteiligt sein konnten.

Gestaltungs-
aufgaben
(GA)

Das Zwischenergebnis am Ende des Probenabends waren somit verschiedene Bausteine, die wir mit Namen kennzeichneten („liegende Acht“, „Strudel“, „Salmi“, „Stop-and-go-Tandem“, „Beerdigung“, „Zauberspiegel“, „Zahnrad“, „Puls“ etc.). In der folgenden Unterrichtsstunde stellte ich als Spielleitung einen Vorschlag für eine mögliche Abfolge der Bausteine vor. Der Vorschlag wurde ausprobiert und Übergänge entwickelt. Hier wäre es auch möglich gewesen, ein Experten-Team von Schülern eine Abfolge für die Bewegungsbausteine erstellen zu lassen. Darauf hatte ich aus Zeitgründen verzichtet, möchte aber auf diese Möglichkeit in späteren Projekten gerne zurückgreifen, um möglichst viel Gestaltungsentscheidungen in Schülerhand geben zu können.

Zwischen-
ergebnis

Insgesamt zeigte sich die Lerngruppe sehr motiviert, konstruktiv und aufgeschlossen. Bewährt hat sich der Tipp aus der Fortbildung von Heidrun Vielhauer²¹ nicht von Tanz zu sprechen, sondern zunächst nur von Bewegung. Erst als die Bausteine erarbeitet waren, habe ich den Begriff Choreographie eingeführt.

²¹ DSP 0240 „Spielend tanzen -Tanzen spielend“ (17./18.11. 2017)

4. Ergebniswürdigung

Die Aufführung der Szenencollage fand am 18.01.2019 in der Aula des Ludwig-Meyn-Gymnasiums statt und die ca. 140 bestuhlten Plätze waren fast alle besetzt. Die Generalprobe war am selben Tag schulintern in der 5./6. Stunde angesetzt und wurde von mehreren Kursen desselben Jahrgangs besucht.

Sowohl von den gleichaltrigen Schülerinnen und Schülern als auch von den Familien und ihrem Bekanntenkreis sowie von den Kolleginnen und Kollegen haben wir viel positives Feedback erhalten. Gelobt wurde die Vielseitigkeit der Darbietung mit vielen berührenden Momenten, insbesondere hatten sich den Besuchern einzelne Bilder der choreografischen Abschnitte (**Szene 3:** „Choreographie – bewegte Zeitbilder“) besonders eingeprägt. Als „Highlights“ wurden mehrfach aber auch humoristische Szenen (z.B. die Sprichwörter-Szenen mit ihren Mickeymousing-Effekten) genannt. Uneingeschränktes und besonderes Lob erhielt vor allem auch die letzte Szene (**Szene 12:** „Biografie: ein Spiel“). Im Feedback der Lerngruppe wurde besonders häufig die Choreographie (**Szene 3**) als Highlight genannt.

Im Folgenden möchte ich die Aufführung im Hinblick auf einzelne Kriterien des Arbeitspapiers „Ein paar Regeln für eine gelungene Produktion im Darstellenden Spiel“²² näher betrachten, die uns als Bestandteil der Unterlagen des Pflichtkurses II an die Hand gegeben wurden. Abschließend werde ich auf die Konzeption der Szenencollage und die Problematik ausgewählter Szenen eingehen und sie kritisch reflektieren.

4.1. Reflexion ausgewählter Kriterien für eine gelungene Produktion im Darstellenden Spiel

Ein Schwerpunkt des Programms der Aufführung – und dementsprechend auch der Erarbeitung im Unterricht – lag auf szenischen Ideen, die ohne Text gestaltet sind. „Am Anfang war ja fast alles ohne Sprache, aber man hat sie gar nicht vermisst“, war die überrascht klingende Reaktion eines Vaters und weitere Zuschauer bemerkten positiv die allmähliche Hinführung im Programm von textlosem Spiel zu textreicheren Szenen als gelungene Spannungskurve. Bei der Umsetzung der textlosen Szenen war es uns ein besonderes Anliegen, die akustische Dimension dennoch bewusst zu gestalten, um ein Gefühl von „Leere“, die beim Zuschauer durch das „Fehlen“ von Sprache schnell entstehen kann, zu vermeiden. Dazu dienten Geräusche und Mickeymousing-Effekte (z.B. Szene 6: Fünfter sein bzw. Szene 10: Sprichwörter beim Wort genommen), rhythmische Gestaltungen und der bewusste Einsatz von Musik als Bedeutungsträger. Die Schülerinnen und Schüler wurden außerdem dazu ermutigt, die Textvorlagen nicht nur eins zu eins im Sinne des Illusionstheaters umzusetzen, sondern z.B. durch chorisches Sprechen und Rollensplitting²³ vielseitigere ästhetische Umsetzungen zu finden. Einige Schülerinnen und Schüler mit Sprechrollen konnten diese überzeugend umsetzen, andere hatten bis zum Schluss Schwierigkeiten laut und mit Ausdruck zu sprechen. Im Unterricht haben wir den Umgang mit Sprache erst spät thematisiert bzw. geübt. Bei einem nächsten Projekt würde ich gerne versuchen, zumindest in TPÜs schon früher und

Körper-
sprache
vor Text

²² Oehmsen/Witthöft 2018, „Ein paar Regeln für eine gelungene Produktion im Darstellenden Spiel“.

²³ Szenen 2 und 9: Prolog 1 und 2, Szene 8: Therapie, Szene 11: Godot

regelmäßiger Sprechübungen bzw. Sprachspiele miteinzubeziehen, in der Hoffnung, dass der längere Übungseffekt den Schülerinnen und Schülern zu Gute kommt. Eine andere Möglichkeit, die ich z.B. vor allem bei „Kurzes Warten auf Godot“ gerne ausprobiert hätte, könnte darin bestehen, den Text noch weiter zu reduzieren und noch stärker chorisch zu arbeiten.

Requisiten

Requisiten wurden in der Szenencollage durchgehend funktional eingesetzt. Ein besonderes Augenmerk lag dabei auf der Zeitung, die durch das Zitat im Prolog 1 („Konserven der Zeit“) eine zusätzliche symbolische Bedeutung erhielt. Die Zeitung haben wir der Lerngruppe von Anfang an als Material bei der Erarbeitung der Szenen zur Verfügung gestellt und immer wieder auf eine polyfunktionale Verwendungsmöglichkeit hingewiesen. Die Gruppen haben das Requisit jedoch sehr selten polyfunktional eingesetzt, so dass die Zeitung in der Szenencollage meist tatsächlich eine Zeitung blieb, auch wenn sie mit unterschiedlichen Qualitäten (z.B. als bildliches Zeichen durch den Titel „Die Zeit“ zur Präsentation des Themas oder als akustisches Zeichen für rhythmische Aktionen in der Stomp-Szene) genutzt wurde. Hier hätte ich in den Aufgabenstellungen bzw. bei Besprechung und den Überarbeitungsaufträgen der Gruppenarbeiten stärker die Polyfunktionalität einfordern müssen, die den Schülerinnen und Schülern – trotz der ausführlichen Thematisierung im ersten Lernhalbjahr – als abstraktes Ausdrucksmittel fremd ist und daher selten eingesetzt wird.

In der Szenencollage haben wir relativ viele verschiedene Requisiten verwendet. Vor allem in **Szene 1** „Entdeckung der Unendlichkeit“ und in **Szene 5** „Auf dem Marktplatz“ hatte dies den Vorteil, alle Spielenden miteinbeziehen zu können. Die Requisiten sollten durch ihre Buntheit die Vielseitigkeit der Gesellschaft bzw. der Möglichkeiten darstellen.

Für ein nächstes Projekt finde ich dennoch die Vorstellung reizvoll, sich bei der Auswahl der Requisiten noch stärker zu beschränken und damit zugleich die Polyfunktionalität zu fördern.

Im Hinblick auf die Kostüme entschieden wir uns für das Spiel im schwarzen Grundkostüm. Trotz des schwarzen Hintergrunds war es meiner Ansicht nach kontrastreich genug und bot die Möglichkeit, durch einzelne Akzente wie z.B. Hüte Figuren zu definieren oder chorische Effekte zu erzielen (z.B. Melonen).

Auch die relativ kleine Bühne unserer Aula durch den Aufbau von zwei Nebenbühnen und einer Rampe zu erweitern, hat sich meiner Ansicht nach bewährt und ermöglichte es, viele Darstellerinnen und Darsteller gleichzeitig spielen zu lassen, ohne dass der Bühnenraum zu voll und „wuselig“ wurde.

Bühnenform

Die Rampe wurde in fünf Szenen der Collage bespielt und diente zur Durchbrechung der sog. „vierten Wand“. In **Szene 10** „Sprichwörter beim Wort genommen“ agierten die Darstellerinnen teilweise aus dem Publikum, um einen Überraschungseffekt zu erzielen.

Als Bühnenbild dienten weiße Stühle, Holzkisten und graue Stoffwürfel, die vor allem genutzt wurden, um verschiedene Ebenen bespielen zu können. Die polyfunktionalen Einsatzmöglichkeiten dieser Objekte ermöglichte zügige Umbauten. Außerdem habe ich für diese Präsentation zwei Tafelwände gebaut, die wir symmetrisch in den Aufbau der Stellwände integrierten. Das Anzeichnen mit Kreide bzw. Wegwischen der stilisierten und schlichten Bild- und Schriftelemente erfüllte einen Zweck in sich: Es diente zur

Bühnenbild

Übergänge

Aufrechterhaltung der Spannung in den Umbaupausen und weckte Neugierde bzw. eine Erwartungshaltung auf die nächste Szene. Durch die Wiederkehr dieser Tätigkeit und die Unterlegung mit einem akustischen „Ticken“ erhielt es eine ritualisierte, gliedernde Funktion. Reaktionen aus dem Publikum benannten sogar die Tafelaktionen sowie die Ästhetik der Zeichnungen mit ihrem schwarz-weiß-Kontrast passend zur schwarz-weißen Gestaltung der Bühnenelemente als besonderes Highlight.

Akustische Zeichen mit ihrer semantischen Funktion wurden auf vielfältige Art verwendet. Neben dem erwähnten „Ticken“ als akustisches Umbau-Ritual wurden live produzierte Geräusche als Mickey-Mousing-Effekte zur Erzeugung von Komik, Stomp-Elemente als Darstellung der „Vertaktung“ unseres Alltags und allgemein Geräusche als Bedeutungsträger für Ideen (z.B. Gewitter) verwendet, statt sie zu visualisieren. Musik wurde ebenfalls ausschließlich mit semantischer Funktion eingesetzt. In **Szene 1** beispielsweise wird der vom Glockenspiel gespielte Melodieabschnitt aus der Gymnopédie von Eric Satie in einer Endlosschleife wiederholt und ergänzt damit die visuellen Bilder um die akustische Ebene. Zugleich schafft das hinzukommende „Playback“ eine zauberhafte, entrückte Stimmung. Auch die Komposition Silentium von Arvo Pärt erzeugt mit ihrer auf Wiederholungen basierenden Struktur das Gefühl von Unendlichkeit und verstärkt damit die Aussage der Choreographie (**Szene 3**). Bei Szenen, in denen Musikstücke als Inzidenzmusik Teil der Bühnenhandlung werden, erhalten sie durch ihren Titel eine zusätzliche semantische Funktion, so z.B. bei „Ev'ry Time we say Goodbye“ in **Szene 12** „Biografie“, die als „Partymusik“ von der Figur des Gastgebers ausgestellt wird, um das Ende der Feier zu signalisieren (ebenso bei „Shape of you“, **Szene 10**: „Sprichwörter beim Wort genommen“).

Musik/
Geräusche

4.2. Reflexion der Konzeption der Szenencollage und ausgewählter Szenen

Während die Vielseitigkeit der Präsentation einerseits zu einem gelungenen Theatererlebnis für die Zuschauer beitrug, brachte sie andererseits für uns die Problematik mit sich, die verschiedenen Elemente der Collage sinngebend miteinander zu verbinden. Zwar bestand ein Zusammenhang der Szenen durch den gemeinsamen inhaltlichen Bezug zum Begriff „Zeit“ (sowie formal durch ritualisierte Umbauten/Tafelbilder), dennoch wäre es meiner Meinung nach wünschenswert gewesen, die thematische Klammer bzw. den Zusammenhalt der Elemente noch deutlicher szenisch sichtbar werden zu lassen. Hierbei wäre es evtl. hilfreich gewesen, den Titel der Produktion „Zeit-los“ nicht erst zu einem relativ späten Zeitpunkt festzulegen, sondern ihn von Anfang an als Motto bzw. Inspiration für die Gestaltung der Collage einzusetzen, um das Thema „Zeit“ weiter einzugrenzen. Eine andere Möglichkeit, die ich gerne in späteren Projekten ausprobieren möchte, könnte darin bestehen, die von der Gruppe entwickelten Fragestellungen zum Thema nicht nur dem gesamten Arbeitsprozess, sondern auch der Präsentation konsequenter zu Grunde zu legen.²⁴ Bei allen diskutierten Ideen zu einem deutlicheren „roten Faden“ stellte sich uns in dieser Produktion das Problem der Gradwanderung

²⁴ Vgl. methodisches Vorgehen in Pfeiffer/List 2009, S.185.

zwischen „Deutlichkeit“ und „Verständlichkeit“ einerseits und dem berühmten „Holzhammer“ andererseits.

Die gesamte Spieldauer der Produktion betrug ca. 75 Minuten. Es wäre sicherlich wünschenswert gewesen, das Programm weiter zu reduzieren, um die empfohlene Länge von 60 Minuten als maximale Spielzeit einzuhalten. Hier stellte sich mir als noch wenig erfahrene Lehrkraft das Problem, dass ich die gesamte Spieldauer einschließlich der Umbauten erst in den Endproben wirklich einschätzen konnte. Durch Diskussion und Einvernehmen mit der Lerngruppe trugen wir alle gemeinsam den Entschluss, eine Szene zu streichen. (Es handelte sich um eine pantomimische Szene zum Kinderbuch „Frederik“.)

Auch wenn wir als Lehrkräfte noch weitere Szenen im Blick hatten, deren Streichung dem Endprodukt gutgetan hätten, entschieden mein Kollege und ich uns bewusst dafür, auch „Schwachstellen“ im Programm zu belassen. Wir haben damit die Überlänge in Kauf genommen, da die sinnvolle Kürzung unserer Meinung nach mehrere Szenen betroffen hätte, in denen gerade die leistungsschwächeren Schülerinnen bzw. Schüler in Aktion zu sehen waren. Wir wollten bewusst auch diesen Schülerinnen und Schülern die Chance geben mit Auftritten und vor allem eigenen Ideen präsent zu sein und sie nicht zugunsten der Qualität des Gesamtergebnisses herausdrängen.

Insbesondere betrafen unsere Überlegungen zu Kürzungen Szenenabschnitte aus „Sprichwörter beim Wort genommen“ und auch „Kurzes Warten auf Godot“. Hier wird es mir mit mehr Erfahrung hoffentlich in Zukunft gelingen, früher die Dauer des Programms abschätzen zu können, Szenen zu streichen und durch Umbesetzungen rechtzeitig wieder einen Ausgleich an Auftrittsmöglichkeiten für alle Schülerinnen und Schüler zu schaffen.

Der Blick auf die gesamte Szenencollage zeigt eine recht hohe Anzahl an humoristischen Szenen mit einer zum Teil sehr „direkten“ Komik (Mikeymousing-Effekte). Auch wenn diese Elemente bei vielen Zuschauern und den Schülern bzw. Schülerinnen selbst sehr gut ankamen, hätte es meiner Meinung nach der Produktion gut getan, zum Beispiel das Thema des Burnouts, das in unserer Gesellschaft erschreckenderweise ja auch Kinder und Jugendliche betrifft, mit einer „ernsthaften“, nonverbalen Gestaltungsaufgabe zu verbinden. Dies wäre emotional ergreifender und dichter an der Lebenswelt der Lerngruppe gewesen als die humoristische Textvorlage zu **Szene 8** „Therapie“.

Auch **Szene 11** „Kurzes Warten auf Godot“ blieb für uns Lehrkräfte bis zum Aufführungstermin szenisch nicht befriedigend gelöst. Ich hätte gerne noch mit Aufgabenstellungen experimentiert, die die Gruppen zu abstrakteren Darstellungsformen führen. Zum Beispiel hätte der Text weiter gekürzt und evtl. nur chorisch und aus dem Zuschauerraum agiert werden können, so dass der Zuschauer vor der leeren Bühne zum Mitwartenden wird, der sich mit den Darstellern gemeinsam fragt, worauf und wozu gewartet wird (vgl. Textzitat: „Und was ist unsere Rolle dabei“?). Dies hätten die Lerngruppe dann mit der bereits erarbeiteten Fassung vergleichen und in der Wirkung reflektieren und ggf. für die Aufführung überarbeiten können.

Spieldauer

Schwierigkeiten beim Kürzen

Alternative Vorschläge zu den Szenen 8, 11 und 4

Hätte noch mehr Probenzeit zur Verfügung gestanden, hätten wir auch der Gruppe, die das Ergebnis ihrer Klausur-Aufgabe in **Szene 4** „In dieser Minute“ präsentiert hat, den Auftrag gegeben, die Rahmengeschichte (Konflikt der zwei zuerst auftretenden Bahnreisenden) zu überarbeiten und sie noch stimmiger auf die Aussage der Szene hin zu konzipieren.

Im abschließenden Feedback der Lerngruppe zur Arbeit an der Szenencollage haben die Schülerinnen und Schüler hervorgehoben, dass sie mit der Wahl des Themas sehr zufrieden waren, da es aus ihrer Sicht vielseitig und „für jeden relevant“ war. Als „durchweg gut“ bis „sehr gut“ wurde das Unterrichtsklima untereinander und mit den Lehrern empfunden. Das Gefühl von „Frust“ entstand nur kurzzeitig, wenn Szenen wieder „rausgenommen“ wurden. Insgesamt gaben die Schüler und Schülerinnen an, viele Möglichkeiten gehabt zu haben, eigene Ideen einzubringen. Kritisch wurde angemerkt, dass die Umbauten nur von wenigen geleistet wurden. Als Positiv wurde der Zusammenhalt der Gruppe bei der Aufführung beschrieben. Die Schüler hätten sich aber mehr Reaktion aus dem Publikum gewünscht.²⁵

Feedback
der
Lerngruppe

Mir selbst hat vor allem die produktive Arbeitsweise der Lerngruppe viel Freude bereitet: in Kleingruppen kamen die Schülerinnen schnell ins Spiel und mit viel Freude zu kreativen Ergebnissen. Es gab keine Verweigerer. Auch die konstruktiven Feedbackphasen waren ein besonders schönes Erlebnis mit dieser Lerngruppe. Meiner Meinung nach ist es trotz der Größe des Kurses – u.a. durch die recht hohe Anzahl von „chorischen Szenen“ mit vielen Darstellern – insgesamt gelungen, dass alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Kurses angemessen und für sie zufriedenstellend in die Präsentation eingebunden waren.

²⁵ Bei der öffentlichen Generalprobe vor Lerngruppen desselben Jahrgangs war dies der Fall gewesen (Gelächter, Applaus). Bei der Aufführung gab es wenig „laute“ Publikumsreaktionen.

5. Literaturverzeichnis

Klein, Olaf Georg: *Zeit als Lebenskunst*, Berlin 2007.

Knödler-Pasch, Margarete (Hrsg.): *Zeit: Ein Geheimnis wird hinterfragt*, Leipzig 2001.

Mangold, Christiane (Hrsg.): *Grundkurs Darstellendes Spiel: Theatertheorien SEKII*, Braunschweig 2010.

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung SH (Hrsg.): *Lehrplan für die Sekundarstufe II Gymnasium Gesamtschule Darstellendes Spiel*, Glückstadt 2002.

Oehmsen, Susanne / Witthöft, Thore: *Bausteine des Darstellendes Spiels – Pflichtkurs II: Arbeitspapiere*, Bad Segeberg 2018.

Pfeifer, Malte / List, Volter: *Kursbuch Darstellendes Spiel*, Stuttgart 2009.

Planetschule (SWR und WDR): *Das Diktat der Uhr* (DVD: Mitschnitt aus der Reihe *Alle Zeit der Welt*).

Spieltexte und Inspirationen aus:

Becket, Samuel: *Warten auf Godot*, Frankfurt 2005.

Frisch, Max: *Biografie: Ein Spiel*, Frankfurt 1984.

Handke, Peter: *Die Stunde da wir nichts voneinander wussten*, Frankfurt 1992.

Klages, Eckhart: *Time and tune*, Braunschweig.

Musik

Arvo Pärt: *Silentium* (2. Satz aus *Tabula Rasa*), 1977.

John Coltrane: *Ev'ry Time we say Goodbye*
(aus dem Album: *My favourite things*), 1961.

Las Sombras: *Tango Coultergeist* (aus dem Album: *Tango Café*).

Terence Blanchard: *Levees* (aus dem Album: *A Tale of Gods will*) 2007.