

Protokoll Workshop 2 (27.-29.01.12) – Improvisation mit Thomas Aye

Freitag 27.01.2012, 19-22 Uhr

Thomas gibt uns eine Einführung was uns an dem Wochenende erwartet:

- - 9 Blöcke zur Improvisation, wobei in jedem Block eine neue Improvisationstechnik vorgestellt wird.
- Die Blöcke sind jeweils gegliedert in: Einführung (kann auch Reflexion, des bisher erarbeiteten sein, oder Vertiefung), Erarbeitung, Feedback
- “Im altvertrauten Neues entdecken” d.h. neue Blickwinkel schaffen
- Rückblick auf das Orientierungswochenende, die Fotoapparatübung
- Literatur von Thomas Aye – [Praxis Schauspiel](#) und [Theaterwerkstatt](#)

1st Block:

- Warmmachen durch Laufen aller im Raum in verschiedenen Geschwindigkeiten
- Kreisübung I: Nacheinander tritt jemand in den Kreis und sagt in verschiedenen Emotionen Ja und/oder Nein, die Kreisäußeren wiederholen chorisch, Gesagtes mit der entsprechenden Emotion.
- Kreisübung II: wie Kreisübung I nur das anstatt Ja/Nein, der eigene Name benutzt wird.
- Stückentwicklung: Die Gruppe wird, in Gruppen zu dritt, aufgeteilt. In diesen Gruppen wird “Ich packe meinen Koffer” gespielt.
- Die Gruppen spielen den anderen ihre “Kofferutensilien vor, die diese erraten müssen.
- Thomas gibt den Gruppen Szenarien vor (z.B.: Heilpraktiker auf einer Fortbildung, Freundinnen im Urlaub, oder Halbstarke auf Aufrisstour), Ort ist für alle der Strand. → Der folgende Aufbau eignet sich besonders für als längeres Projekt für Gruppen hinsichtlich Stückentwicklung
- 1. stellt sich jede Gruppe erst einmal vor.(d.h. Nacheinander Aufgang- Spiel-Abgang)
- 2. alle Gruppen gemeinsam auf der Bühne im Spiel. SpielleiterIn leitet den Fokus, in dem er die Gruppen nummeriert und die jeweiligen Nr. Ausruft. Als weiteres Element kommt das Wasser/Meer hinzu, als Ort von dem aus einzelne SpielerInnen das Spiel beobachten können, aber nicht komplett raus sind.
- 3. SpielleiterIn gibt Spannung in die Szenerie. Durch die Vorgabe das die Gruppen ein Verbrechen begangen haben. (mit der Vorgabe, wieder Rückgriff auf 1. oder 2. möglich)
- 4. SpielleiterIn verbindet die einzelnen Gruppen miteinander. Durch die Vorgabe das aus jeder Gruppe sich ein Mitglied, in ein Mitglied einer anderen Gruppe verliebt hat. → Dadurch entstehen Gruppendiferse Konstellationen, die wiederum szenisch betrachtet werden können.

Samstag 28.01.2012, 9 - 15Uhr

2nd Block:

- Erwärmung durch Raumlauf mit dem Spiel “Stop-Go-Clap-Jump”, hierbei gibt es die vier Befehle Stop, Go, Clap und Jump, wobei Stop = gehen ; Go = Stehenbleiben ; Clap = hochspringen ; Jump = Klatschen.
- Raumlauf aller mit einem klaren Ziel im Raum vorgestellt. Danach weiter ein vorgestelltes Ziel im Raum, aber jetzt lässt sich der Blick ablenken. → Vgl. Verschiedene Haltungen

SpielleiterIn in einem Projekt.

- Danach zu zweit zusammen und nacheinander Abklopfen des Partner s.
- Einführung des nächsten thematischen Blocks “ Welche Werbung kennt ihr?”

Danach entwickeln zwei SpielerInnen gemeinsam eine Radiowerbung zu einem Thema (Rauchen, Gewalt, Drogen, Abschiebung, Rassismus, etc.) was normalerweise nicht beworben wird. 5Min. Vorbereitungszeit. → Präsentation.

- In den gleichen Gruppen wird, das Thema danach noch als Fernsehwerbung aufgearbeitet. 10 min. Vorbereitungszeit → Präsentation.
- Weiter wird jetzt damit gearbeitet, das sich die Gruppen aus den SpielerInnen neu zusammenstellen (in drei SpielerInnen) und dort als Aufgabe bekommen sich für ein Medium zu entscheiden (Radiotalkshow, Plakat malen, oder TV-Unterhaltungsshow). Mit dem schon vorher benutzten Thema. 15 Min. Vorbereitungszeit. → Präsentation.

Exkurs:

- Thomas zeigt uns einige Prügeltechniken(tritte, Ohrfeigen, schupsen gegen die Wand, Haare ziehen, etc.), die wir dann im totalen Durcheinander im Raum ausprobieren.
- Thomas zeigt uns eine weitere Übung: “mit Schimpfwörtern einkaufen”. Hierbei handelt es sich um eine Partnerübung, in der SpielerInnen, zwei Rollen ausfüllen müssen, zum einen den Kunden und zum anderen den Verkäufer. Es entwickelt sich ein Verkaufs/Kundensprach, der Form: “Ich hätte gern 10 Brötchen. PISSER!” “PISSER? Kommt sofort SAFTNASE!” “SAFTNASE? ... BAUERNTÖLPEL!” etc.

Danach Mittagspause.

In der Mittagspause sollten wir, die präsentierten Produkte des zweiten Blockes ordnen und uns überlegen, wie wir als SpielleiterIn, aus den Produkten eine Präsentation machen würden und das verschriftlichen.

Samstag, 28.01.2012, 15-18 Uhr

- Präsentationen der einzelnen Zusammenstellungen der erarbeiteten Stücke
- **Aufwärmen:**
 - o Raumlauf: Nachttischlampe, Stehlampe, Deckenlampe (mit verschiedenen Geschwindigkeiten)
- **„Comedia-Welle“**
 - o Alle stehen im Kreis und machen eine Körper-Welle
 - o Wenn der Spielleiter Stopp ruft, friert man in seiner Position ein
 - o In der jeweiligen Position laufen alle durch den Raum und begrüßen sich gegenseitig
 - o Es werden zwei gleichgroße Gruppen gebildet, die sich gegenüberstehen (die jeweiligen Positionen werden beibehalten)
 - Jeweils zwei Personen, die sich direkt gegenüber stehen, bilden ein Paar
 - 1. Runde: Nacheinander geht jedes Paar aufeinander zu und begrüßt sich

- 2. Runde: Nacheinander geht jedes Paar aufeinander zu und verliebt sich ineinander

- **Raumlauf**

- Verschiedene Gangarten: Auf den Hacken/ auf den Versen/ auf den Innenseiten der Füße/ auf den Außenseiten der Füße
- Verschiedene Statusse: Hohes Tier/ wichtige Person/ „normale“ Person im Alltag/ eine Person, die sich unwohl fühlt/ eine Person, die sich unnützlich fühlt
- Es werden zwei gleichgroße Gruppen gebildet, die sich gegenüberstehen
 - Jeweils zwei Personen, die sich direkt gegenüber stehen, bilden ein Paar
 - Jeder Einzelne überlegt sich eine Gangart und einen Status
 - Nacheinander geht jedes Paar (mit jeweiligem Status+Gangart) aufeinander zu
 - Der „Höhergestellte“ kündigt seinem Gegenüber (Wer von den beiden „höhergestellt“ ist, wird von dem Paar spontan in der Mitte entschieden. Dies kann aufgrund der Gangart, bzw. des Status sehr eindeutig sein, muss es aber nicht.)

- **Entwicklung von Charakteren**

- Die Gruppe bleibt zweigeteilt und die jeweiligen Gruppen werden zu Familien
- Aufgaben:
 - Entwicklung einer Familiengeschichte
 - Entwicklung von den verschiedenen Familienmitgliedern (unterschiedliche Charaktere mit jeweiligem Lebenslauf)
 - Jede Person überlegt sich eine Position aus der „Comedia-Welle“ und eine Gangart (s.o.), die die jeweiligen Charaktereigenschaften unterstützt
 - Entscheidung für ein Familienlied, das die Situation in der Familie darstellen soll.
 - Vorbereitung einer Präsentation der Familie an einem bestimmten Ort, bei dem die unterschiedlichen Charaktere möglichst gut dargestellt werden

- o Präsentation der zwei Familien

- o Anmerkungen:
 - Die einzelnen Charaktere nacheinander auf die Bühne kommen lassen, um jedem Charakter die Möglichkeit zu geben, seine Eigenschaften vorzustellen

 - Mehr Zeit geben/ mehrere Durchläufe machen, damit sich die Charaktere so verfestigen können, dass sie als „echte Familie“ auf die Straße gehen würden

 - Andere Variante: „Von der Straße auf die Bühne“
 - Kinder/Jugendliche bekommen die Aufgabe, bis zur nächsten Woche einen fremden Menschen genau zu beobachten (z.B. im Supermarkt, in der Schule, in der Stadt, im Stadion, im Café, in der Disco,...)

 - Besprechen, worauf man achten sollte: z.B. Mimik, Gestik, Sprache, Umgang mit anderen Menschen,...

 - Diese Charaktere versuchen sie dann beim nächsten Treffen auf die Bühne zu bringen

Samstagabend, 19 – 22.30 Uhr

- **Entwicklung eines Musikvideos (45 Min. Bearbeitungszeit)**
 - o Material-Check: Videokamera (Handy, Digitalkamera), Musik (Handy, MP3-Player, CD; CD-Rekorder, Lautsprecher)

 - o Selbstständige Gruppenfindung (5 Gruppen á 3 Personen)

 - o Aufgabe: Sucht euch ein Lied aus, entwickelt dazu ein Musikvideo und nehmt dieses auf

 - o Nützliche Hilfe: Storyboard (die grobe Handlung wird zur Orientierung auf 4-6 Bilder aufgemalt)

 - o Sehr spannend für Kinder und Jugendliche, da sie viel mehr Erfahrung mit Medien und Videoclips haben
 - „Im Alten Neues entdecken“ (Handy, Musik)

 - o Für die Kinder und Jugendlichen ist es eine gute Möglichkeit, die Erfahrung zu machen, dass sie etwas geschafft haben (Stolz, Freude, Begeisterung,...)
 - Das sollte man den Kindern und Jugendlichen unbedingt mit auf den Weg geben

 - o Präsentation der Musikvideos auf einem Laptop

- Nach der ersten Präsentation und einer Rücksprache mit den Kindern und Jugendlichen kann man ihnen die Möglichkeit geben, ihr Musikvideos noch einmal zu überarbeiten, oder ein zweites zu entwickeln.
- **Entwicklung eines Filmes (1 Stunde Bearbeitungszeit)**
 - Aufgabe: Entwickelt einen Film und nehmt diesen mit einer Kamera auf
 - Dieselben Gruppen, wie bei den Musikvideos.
 - Zusatz: der Film sollte ein bestimmtes Genre haben (z.B. Horror, Liebe, Komödie,...)
 - Der Ort, an dem gefilmt wird, ist freigestellt
 - Option: Man könnte den Kindern und Jugendlichen bessere Kameras, PCs und Schnittprogramme zu Verfügung stellen.
 - Präsentation der Filme auf einem Laptop

Sonntag, 29.01.2012, 9-12 Uhr

- **Wahrnehmungsübung (20 Minuten)**
 - Zwei Personen bilden eine Gruppe
 - Eine Person schließt die Augen und wird von ihrem Partner durch Räume oder nach draußen geführt
 - Zusätze:
 - Die „blinde“ Person muss immer wieder Dinge ertasten
 - Schwierigkeiten einbauen: Geschwindigkeit verändern, helle/dunkle Räume, unterschiedliche Gerüche, Geräusche, Treppen
 - Wichtig: die „blinde“ Person sollte nicht die Arme ausstrecken, da sonst bei einem Sturz die Gefahr eines Bruches höher ist. Außerdem sollte man mit der ganzen Vorderfront wahrnehmen.
 - Für Kinder und Jugendliche sehr gut geeignet. Trainiert werden Wahrnehmung, Bewusstsein der unterschiedlichen Sinne, Vertrauen zum Partner, in alten Dingen Neues entdecken.
- **Mit natürlichen Gegenständen spielen**
 - Zwei Personen bilden eine Gruppe

- o Die Gruppe bekommt 15 Minuten Zeit, um drinnen oder draußen 2-3 Dinge pro Person zu suchen, die die jeweilige Person ansprechend findet
- o Hauptsächlich sollen Gegenstände aus der Natur gesammelt werden, in Ausnahmefällen sind aber auch andere Gegenstände erlaubt
- o 1. Variante:
 - Mit den gefundenen Gegenständen werden eigene Spiele entwickelt.
- o 2. Variante:
 - Aus den gefundenen Gegenständen wird eine Landschaft gebaut und damit gespielt
 - Anmerkung: Wenn man mit Jugendlichen arbeitet, sollte man nicht unbedingt festlegen, dass sie eine Landschaft bauen sollen. So können auch abstrakte Kunstwerke entstehen.
- o 3. Variante:
 - Die Gegenstände werden zu Figuren in einem Puppenspiel. (Ist keine „Puppenspiel-Bühne“ vorhanden, kann man einen ersatzweise einen umgekippten Tisch mit einer Decke benutzen.)

- **Improvisation für Jugendliche**

- o Zwei Personen bilden ein Paar. Aufgabe ist es nun, sich gegenseitig umzubringen.
- o Die Gruppe stellt sich in einen Kreis. Eine Person steht in der Mitte und bringt alle anderen um, die theatralisch sterben. Danach kommt eine andere Person in die Mitte.

Wie man die Gruppe umbringt, ist individuell gestaltbar. Man kann die Personen einzeln (z.B. verprügeln, erschießen, mit einer Kettensäge,...), oder die komplette Gruppe gleichzeitig umbringen (z.B. Explosion,...)

- o Auto-Impro
 - 4 Stühle auf der Bühne symbolisieren ein Auto (jeweils zwei hintereinander)
 - 4 Personen setzen sich auf die Stühle und bekommen Charaktere und eine Geschichte zugeschrieben: WO? WER? WARUM?
 - Die Personen spielen die vorgegebene Anfangssituation und das Publikum, bzw. der Spielleiter gibt immer wieder neue Spielimpulse
 - Beispiel: Mutter, Sohn + Freundin, Tochter, Opa sind auf dem weg zur Beerdigung des Vaters. Impulse: der Reifen platzt, ihr singt Lieder, ...
 - In der nächsten Spielrunde bleiben die Handlung und die Impulse gleich, es wird jedoch eine andere Grundstimmung vorgegeben (z.B. Angst,

Tiefenentspannung, Wut,...)

o Liebespaar-Impro

- Auf der Bühne stehen 3 Stühle
- 2 Personen bilden ein Liebespaar
- Den Personen werden Charaktereigenschaften gegeben
- Im Laufe der Improvisation werden immer jeweils einer der beiden Personen Charaktereigenschaften gegeben. Mit diesem neuen Impuls spielen die beiden Personen so lange, bis der anderen Person eine Eigenschaft zugerufen wird (durch das Publikum oder den Spielleiter)
- Beispiel:
 - Markus und Ulla sind tiefenentspannt
 - Ulla ist von den Nachbarn genervt
 - Markus hat Angst vor den Nachbarn
 - Ulla will die Nachbarn schlagen
 - ...
- Anmerkung: Der Spielleiter muss darauf achten, dass den Personen auf der Bühne genügend Zeit gegeben wird, um die Impulse umsetzen zu können.

Sonntagnachmittag, 13:30 – 16 Uhr

• **Entspannungstraining**

- o Alle legen sich auf den Rücken und strecken einen Arm in die Luft (die Schulter bleibt am Boden). Nun lässt man seinen Arm kreisen, bis er es von selbst macht.
- o Entspannung der Lendenwirbel
 - Alle legen sich auf den Rücken, stellen die Beine auf und drücken ihre Fersen in den Boden. (Nach kurzen Pausen wiederholen)
 - Alle legen sich auf den Boden, ziehen ihre Beine an und wackeln vor und zurück. (Nach kurzen Pausen wiederholen)
- o Zwei Personen bilden ein Paar. Jeweils eine Person legt sich auf den Rücken und schließt die Augen. Der Partner legt seine Hände auf einen Punkt an dem Körper der Person und stemmt sich mit seinem ganzen Gewicht darauf. Es werden immer neue Punkte gefunden. Danach gibt es einen Partnerwechsel.

• **Eigenen Impulsen folgen**

- o Wozu hast du Lust? Was möchtest du jetzt gerade in diesem Moment machen?
 - o In 15 Minuten dürfen die Gruppenmitglieder einfach das machen, wozu sie gerade Lust haben (singen, rennen, schreien, schlafen, ...)
 - o Das Wichtigste hierbei ist, die eigenen Impulse wahrzunehmen. Es ist nicht schlimm, sie dann nicht zu befolgen (z.B. will man von der Rutsche rutschen, lässt es aber, weil man weiß, dass man dann eine nasse Hose hat). Es kommt darauf an, sich darauf einzulassen (wie man sich beim Theater auf seine Phantasie einlassen sollte).
- **Erwartungsbrief**
 - o Jeder schreibt einen Brief an sich selbst: Was soll mir die Ausbildung bringen? Was erwarte ich? Was erwarte ich zu können?
 - o Zweiter Brief: Wenn sich all meine Träume und Wünsche erfüllen, wie würde dann mein Leben in 5, 10 und 15 Jahren aussehen?
 - Die Briefe sollte man aufbewahren und sie später noch einmal lesen. Was hat sich bewahrheitet, was nicht? Sehr spannend für die Zukunft!
- **Regie-Übung**
 - o Stell dir eine Übung vor. Stell dir vor, wie verschiedene Dozenten, Lehrer, Freunde oder Bekannte dieses Spiel erklären würden und dann stell dir vor, wie du das Spiel anleiten würdest.
- **Freeze**
 - o 2 Personen sind auf der Bühne und improvisieren eine Szene
 - o Aus dem Publikum klatscht jemand und ruft „Freeze“, woraufhin die Personen auf der Bühne einfrieren
 - o Derjenige, der geklatscht hat, löst einen von den beiden auf der Bühne ab und gibt einen völlig neuen Spielimpuls
 - o Diese Szene wird so lange gespielt, bis wieder geklatscht wird
 - o Regel: Es wird immer die Person abgelöst, die länger auf der Bühne ist
- **Abschlussrunde**