

Wirkstatt für neuen Wind
c/o Heinz-D. Haun
Urbanstr. 27
51469 Bergisch Gladbach
Tel./ Fax: 02202-250836
hdhaun@neuer-wind.de
www.wirkwind.de

Theaterspielaktionen:

Theater als Aktion – Aktion als Spiel – Spiel als Theater

Die folgenden Ausführungen basieren auf einem Konzept von Theaterspielaktionen, die ich gemeinsam mit Dieter Baum in der "Spiel- und Theaterwerkstatt Sack un' Pack" in den Jahren 1984 – 1989 entwickelt und erprobt habe.

1. Zum Wesen von Theaterspielaktionen

Spielaktionen sind Arrangements verschiedener Spielaktivitäten in einer festgelegten oder beliebigen Reihenfolge zu einem mehr oder weniger konkreten Thema. Beispiele: "Jahr- markt- Wiesenfest", "Geisterstunde auf Burg Schreckenstein", "Leben im Mittelalter" o.ä.

Theaterspielaktionen sind Arrangements verschiedener Spielaktivitäten in einer bestimmten Folge zu einer vorgegebenen Geschichte, einem Stück mit durchlaufendem Handlungsstrang.

Die Art der Spielaktivitäten hängt vom jeweiligen Thema bzw. dem Charakter des Stücks ab, für das man sich entschieden hat, sowie von den Fähigkeiten und Interessen der durchführenden Animateure. Spielaktionen und Theaterspielaktionen sind im allgemeinen Gesamt ereignisse, die so verschiedene Einzelaktivitäten wie Theatervorspiel, Theater selber spielen, Verkleiden, Schminken, Maskieren, Masken bauen, Puppen bauen, Singen, Tanzen, Instrumente bauen und spielen, Geschicklichkeitsspiele, Geländespiele, Malen, Bauen mit unterschiedlichsten Materialien, Rätsel und Probleme verschiedenster Art "knacken", Rituale und Zeremonien vollziehen, gemeinsam essen, Bewegungen erfinden, kämpfen, zaubern etc. miteinander verbinden können. Theaterspielaktionen und Spielaktionen können für alle Altersgruppen konzipiert und mit allen Altersgruppen durchgeführt werden.

Theaterspielaktionen sind Spiel, da die Teilnehmer primär für sich selbst spielen. Das Spiel wird nicht geprobt, sondern ist authentische "Ernstsituation"; sein Wert liegt in der Einmaligkeit der Situation, nicht so sehr in der Reproduzierbarkeit des Spiels. Das Prozeßhafte einer Theaterspielaktion hat Vorrang vor der Produktorientierung.

Dennoch sind Theaterspielaktionen selbstverständlich Theater, denn sie weisen eine absichtsvolle Szenenfolge auf, die dramaturgisch begründet ist, lassen Akteure in jeweiligen Rollen auftreten, die sich von ihren Alltagsrollen unterscheiden, und geben alleine schon durch bestimmte Aufbauten, Bühnenbilder, Requisiten etc. zu erkennen, daß hier eine eigene Welt (illusionär!) aufgebaut wird.

Theaterspielaktionen sind eine sehr praktische Erfindung. Sie folgen zwar einer theatralischen Konzeption, doch die meisten Akteure brauchen diesen Plan nie zu lesen und nie auswendig zu lernen, bevor sie ihre Rolle übernehmen und ausfüllen. Nur die Akteure mit den zentralen Rollen (sprich: die Animateure) kennen das Drehbuch. Somit entfallen für alle anderen Darsteller (= die Teilnehmer) die "lästigen" Probearbeiten.

Theaterspielaktionen sind durch und durch Aktion, denn das Schwergewicht liegt auf Tätigsein, auf handelndem Tun, in Bewegung sein, agil, aktiv und agierend. Doch ist nicht ausgeschlossen, daß bei aller action auch ruhige, besinnliche Phasen in den Handlungsverlauf integriert werden können.

Theaterspielaktionen sind angesiedelt zwischen künstlerischer Gestaltung, spielerischem Tun und sozialpädagogisch motivierter Initiative. Ziele von Theaterspielaktionen können somit u.a. die Förderung von Kreativität und Geataltungskräften, von Erlebnisfähigkeit, von Selbst- und Fremdwahrnehmung sein. Die in Theaterspielaktionen wirksame Multimedialität spricht die Teilnehmer in sehr komplexer und vielfältiger Weise an. Dass sie sich selbst durchaus unterschiedlich erleben können: körperlich – musisch – gestalterisch – problemlösend, teils auf sich gestellt – teils mit anderen gemeinsam agierend, voller Power oder ruhig-besinnlich etc., gehört mit zum Anspruch von Theaterspielaktionen.

2. Animation als Methode

Im allgemeinen werden Theaterspielaktionen (wie "richtige Theaterstücke" auch) mit der Schilderung einer besonderen Situation beginnen, die entweder verheißungsvoll ist oder einer Lösung bedarf, dann über mehr oder weniger viele Zwischenschritte auf einen Höhepunkt zusteuern und zu einem Abschluß, einer Lösung kommen, die u.E. immer positiv gestaltet sein sollte.

Die Teilnahme an Theaterspielaktionen ist selbstverständlich freiwillig. Doch ist es erfahrungsgemäß nicht notwendig, die Teilnehmer (Kinder oder andere) danach zu fragen, ob sie Lust haben, dies oder das zu tun. Stattdessen empfiehlt es sich, bei attraktiv aufbereiteten Angeboten ganz selbstbewußt davon auszugehen, dass sie Lust haben, und Zweifel darüber gar nicht erst aufkommen zu lassen. Animateure dürfen sich getrost das Recht herausnehmen, es der Gruppe so schwer wie möglich zu machen, ihr Angebot nicht anzunehmen.

Anfangen könnte man z.B. mit vorgespielten Szenen, die das Ambiente, die zentralen Personen und die Ausgangssituation vorstellen. Der Einstieg muß faszinierend, fesselnd sein, so, wie die zu übernehmenden Rollen attraktiv und klar sein sollen, so dass die Teilnehmer sich schnell mit ihnen identifizieren und im Spiel sein können. Auch man selbst als Schauspieler muss unbedingt klar und eindeutig in der eigenen Spielrolle sein und darf nicht zwischendurch in die private oder Pädagogenrolle wechseln. (Nur dann nämlich befindet man sich mit den Teilnehmern, die ja von vornherein in ihrer Theaterrolle angesprochen werden, auf einer gemeinsamen Kommunikationsebene.)

Die Geschichte sollte so klar strukturiert sein, dass die Teilnehmer sich schnell in sie einfinden können. Animierend, motivierend wirkt zusätzlich ein verheißungsvolles Ziel – "es wird sich wohl lohnen, mitzumachen". An der Geschichte teilzuhaben, muss Spannung, Herausforderung und Spaß versprechen. Theaterspielaktionen können die "archaische Lust" ansprechen, an der Lösung von Problemen mitzuwirken: die verlorengegangene Musik wiederfinden, Geheimnisse lüften, eine Schatzkiste entdecken, die Sonne aufgehen lassen ...

Folgende Motive finden sich häufig als Ausgangssituation in Märchen, Mythen und Romanen und haben sich als Setting in Theaterspielaktionen ebenfalls bewährt:

- etwas Wertvolles, ein bedeutsamer Mensch o.ä. ist abhanden gekommen, verloren gegangen, gestohlen worden und muss nun wiedergefunden, wiedergewonnen werden (das Goldene Vlies, die Fröhlichkeit, die geraubte Prinzessin ...)
- etwas ist aus dem Lot geraten und muss wieder geheilt, repariert, in Ordnung gebracht werden (die Sonne will nicht mehr untergehen, jemand kann nicht mehr

- lachen, die Welt steht Kopf ...)
- eine Bedrohung besteht, etwas Übergroßes, ein Unhold, eine Naturgewalt, die neutralisiert oder bezwungen werden muss (Georgslegenden, Drachenmärchen ...)
- in fremde Gegenden kommen, ins Dunkle, Tiefe, Ungewisse, dort Mut beweisen und wieder herausfinden (im Labyrinth, im Wald, in der Unterwelt, auf Liliput ...)
- zwei (widerstreitende) Prinzipien ergänzen sich und können so eine Herausforderung bestehen (Lahme und Blinde, Gilgamesch und Enkidu, Dioskuren – göttliche Zwillinge ...)
- eine starke Versuchung und ein ungewisser Ausgang (Adam und Eva, Turmbau zu Babel, Zauberlehrlingsmotiv ...)
- das Aussichtslose wagen, das Unmögliche verwirklichen (letztlich alle Abenteuer Geschichten – "Abenteurer sind Utopisten")

In kulturpädagogischen Aktionen sind die Teilnehmer sich häufig untereinander und auch den Animatoren nicht bekannt. Durch einen gelungenen Einstieg (dazu kann auch bereits die Form der Begrüßung gehören) kann schnell eventuell vorhandenes "Eis gebrochen" werden. Besonders die Art der ersten Eigenaktivität der Kinder sollte die Erwartungsspannung vergrößern und eine mögliche Unsicherheitsspannung reduzieren. Keiner soll sich exponieren müssen, der Schutz durch die vorläufige Anonymität der Gruppe sollte gewährleistet bleiben.

Theaterspielaktionen liegen in ihrem Ablauf weitgehend fest. Die Teilnehmer erfahren außer dem übergeordneten Ziel nie mehr als das, was sie zum jeweiligen Zeitpunkt wissen müssen, um den nächsten Schritt mitzutun zu können. Viel eher, als vorschnell die Neugier zu befriedigen, sollte man mit Überraschungen aufwarten und Geheimnisse möglichst lange wahren. Transparenz wirkt sich in Theaterspielaktionen wenig spannungssteigernd aus.

Bei Theaterspielaktionen ist es in der Regel nicht notwendig, viel zu erklären, anzuleiten, pädagogisch zu intervenieren, wenn man sich das Wesen eines Theaterstücks zunutze macht, demzufolge sich die einzelnen Handlungsschritte aus den jeweils vorherigen ergeben. Um dem Spiel neue Wendungen zu geben, eignen sich kurze Vorspielszenen der Animatoren in besonderen angenehmen Rollen, die dann für die Gruppe schier unausweichlich in neue Handlungsnotwendigkeiten münden.

Ein ausgewogener Wechsel verschiedenartigen Tuns, der Aktivitätsgrade und möglicher Sozialformen sowie eine gut komponierte Dynamik des gesamten Geschehens wird auch bei mehrtägigen Veranstaltungen die Spannung hochhalten. Das Ende der Theaterspielaktion sollte ebenfalls eindeutig sein, das Spiel sollte nicht "im Sande verlaufen". Von einem guten Schluß möchte man erwarten, dass er harmonisch, eben eine "Lösung" ist.

3. Entwicklungsschritte für Theaterspielaktionen

Im allgemeinen wird die Entwicklung einer Theaterspielaktion die folgenden Schritte und Abklärungen berücksichtigen:

- Entscheidung über die teilnehmende Gruppe und den Rahmen der Aktion
- Sammlung von Geschichten, Erzählungen, Legenden, Mythen, Berichten, die inhaltlich geeignet und interessant erscheinen, und/oder
- Suche nach möglichen Themen; Konkretisierung ungenauer Themen
- Klärung des brauchbaren Materials; Berücksichtigung eigener Interessen
- Entscheidung über Geschichte oder Thema
- Bereinigung der Geschichte oder des Themas, Streichung uninteressanter Teile, Herausschälen der formalen Struktur; Erstellen eines präzisen Designs (z.B. Flussdiagramm)

- Konkretisierung der Geschichte, des Themas auf der inhaltlichen Ebene; Finden von Spielansätzen und ausfüllenden weiteren Ideen
- Übersetzen der Ideen in Spiele, Lieder, Tänze, Szenen und andere Aktivitäten; möglichst umgehende Erprobung der Spielideen im Rollenspiel, in Improvisationen; Verwerfen unbrauchbarer oder zu aufwendiger Ideen
- Strukturierung des Spielverlaufs (Kette, Stationenspiel, Rallye, Mischformen); Festlegung von Spielrollen
- Erstellen eines Organisationsplans (Was findet wo statt? Was muß hinsichtlich der lokalen Gegebenheiten abgeklärt werden? Wer bereitet was vor? Wer kann was günstig besorgen? Bis wann muß was fertig sein? Wer macht welche Art von Öffentlichkeitsarbeit? Können irgendwelche Fördermittel in Anspruch genommen werden? Was passiert bei schlechtem Wetter? Wer hilft anschließend beim Aufräumen? Wer dokumentiert das Ereignis? ...)