

Inhalt

Die Methoden	8
1 Vorbereitung	10
2 Einfühlung	25
3 Szenisch-musikalische Reflexion	43
Haltungen	44
Bilder	61
Spielen	76
Präsentation	102
4 Ausföhlung	109
5 Auswertung	117
Praximodelle	127
Arbeit mit Kindern bis zum 8. Lebensjahr <i>Anne-Kathrin Ostrop</i>	127
Szenische Interpretation von Musik in Kinderkonzerten <i>(Anne-Kathrin Ostrop)</i>	129
Szenische Interpretation von Orchestermusik als Fotoroman <i>(Markus Kosuch)</i>	131

Szenische Interpretation zur Vorbereitung eines Opernbesuches (Rainer O. Brinkmann)	133
Szenische Interpretation bei der Musiktheaterproduktion oder: von der Interpretation zur Produktion (Markus Kosuch, Rainer O. Brinkmann)	136
Szenische Interpretation der Arbeit eines Orchesters (Iris Winkler)	138
Szenische Interpretation in der interkulturellen Musikerziehung (Wolfgang Martin Stroh)	141
Literatur	144
Spielkonzepte zur Szenischen Interpretation von Musiktheater	144
Spielkonzepte zur szenischen Interpretation von Musik	148
Szenische Interpretation von Liedern oder Operausschnitten	151
Theorie	153
Bezugsliteratur	156

Dieses Buch ist eine überarbeitete und stark erweiterte Neuauflage von „Methodenkatalog der Szenischen Interpretation von Musik und Theater“, erschienen 2001 im Lugert Verlag.

TIPP

Arbeit mit der Szenischen Interpretation in einer Einheit von 45–90 Minuten

1. Die Szenische Interpretation kann auch im Kleinen eingesetzt werden. Sie eignet sich besonders dann, wenn Sie mit Ihren Schüler*innen forschend und neugierig ein Musikstück entdecken wollen.
2. Im Zentrum einer solchen Einheit steht die szenisch-musikalische Reflexion (Schritt 3). Hier untersuchen die Schüler*innen den musikalischen Gegenstand, experimentieren und reflektieren mit Haltungen, Bildern, Spielen und Präsentation.
3. In Schritt 1 bereiten Sie die Schüler*innen auf Inhalt und Arbeitsweise vor.
4. In Schritt 2 stellen Sie sicher, dass sich über die Einfühlung die Schüler*innen in Spieler*innen verwandeln. Dazu nutzen Sie ein Verkleidungselement.
5. In Schritt 3 arbeiten die Spieler*innen an der szenisch-musikalischen Reflexion. Hier ist Ihre Neugierde als Spielleiter*in auf die Ergebnisse dieser szenisch-musikalischen Reflexion von elementarer Bedeutung (siehe **TIPP 4**).
6. In Schritt 4 ermöglichen Sie, dass die Spieler*innen sich zurück in Schüler*innen verwandeln, indem sie die Verkleidung wieder ablegen.
7. In Schritt 5 werten Sie mit den Schüler*innen den Reflexionsprozess aus.

1 Vorbereitung

Wesentliche Elemente der Vorbereitung sind die Definition eines Raumes, themenbezogene Warm-ups und Vorübungen zu den später genutzten Methoden. Dazu können auch die Verteilung von Rollen und das Verkleiden gehören.

Methode 1.1

Anrede: Du oder Sie

Sprechen Sie die Spieler*innen, wenn sie Rollen angenommen haben, mit „Du“ an, unabhängig davon, wie sie ansonsten (bei der Auswertung usw.) angedredet werden. Das „Du“ gilt somit für alle Einfühlungen, Bilder- und Haltungs-Kommentierungen, Spielanweisungen und Ausföhlungen.

Methode 1.2

Strukturieren des Spielraums und Herrichten der Spielfläche

Schaffen Sie beim Einrichten des Spielraums eine klare Struktur:

- Raum für Jacken, Taschen und private Sachen
- Raum für die Spielfläche
- Raum für die Beobachter*innen und die Reflexion
- Raum für die Nachbesprechung

Im Klassenzimmer wird jener Teil, der zur Spielfläche erklärt wird, deutlich markiert und entsprechend geachtet.

Der nicht als Spielfläche markierte Teil des Klassenzimmers ist durch eine unsichtbare oder symbolische Barriere (Kreidestrich etc.) von der Spielfläche getrennt. Es muss klar sein, wo und wie man die Spielfläche betreten kann und muss. (Zum Beispiel durch eine Tür – „Ist sie offen oder muss sie geöffnet werden?“ –, Schwelle, Treppe usw.) Das angemessene Betreten der Spielfläche muss geübt werden.

Als Kulissen kann man in der Regel die gerade im Klassenzimmer vorhandenen Gegenstände benutzen. Requisiten und Verkleidungen müssen mitgebracht werden.

Das Herrichten des Spielraumes ist selbst ein theatralischer Akt. Die Spielleitung oder eine autorisierte Person leitet ihn an. Das kann im Beispiel einer Wirtshausszene eine Person sein, die die Rolle des Wirtes spielt und mithilfe der Spielleitung die Kneipe herrichtet. Wichtig ist, dass immer die Figuren einen Raum aufbauen, die ihn in der Wirklichkeit des Stücks auch eingerichtet haben.

Es ist hilfreich, als Spielleitung den Spieler*innen zu demonstrieren, wie der eingerichtete Raum benutzt werden kann: Man nimmt Obst aus der Schale, blickt aus dem Fenster, stößt sich am Türpfosten, rückt einen Stuhl zurecht, steigt eine Treppenstufe zu einem Podest hoch, öffnet ein Fenster, zieht einen Vorhang zu, stellt eine Blumenvase auf den Tisch, wischt einen Fleck vom Boden usw.

Die Spieler*innen gehen durch den Raum und betrachten ihn aus unterschiedlichen Perspektiven, probieren aus, ob er eng ist oder geräumig, hell oder dunkel, wie er riecht. Solch eine Ortsbegehung unter Anführung der Spielleitung kann den Rahmen für eine intensivere Benutzung der Raum-Utensilien bilden.

Methode 1.3 **Rolleneinteilung**

Es gibt zwei Möglichkeiten der Rollenbesetzung:

- a) Die Rollen werden mehrfach besetzt, zum Beispiel bei Stücken mit wenigen Rollen.
- b) Die Rollen werden einzeln besetzt. Dies kann bei kleinen Gruppen und in Stücken mit vielen Rollen der Fall sein. Es können in Stücken mit wenigen Rollen auch zusätzliche Rollen hinzuerfunden werden (wie zum Beispiel weitere Mädchen der Jets in der West Side Story).

Alle Rollen werden als gleich wichtig im Spielprozess berücksichtigt. Spieler*innen, die mittels Einfühlung eine Rolle übernommen haben, agieren nicht nur auf der Spielfläche als spielende Figuren in der Rolle, sondern auch wenn sie Beobachter*innen sind. Das gesamte Geschehen zwischen Ein- und Ausföhlung wird aus der Perspektive der Figur (d. h. in der Rolle) miterlebt.

Zu jeder Rolle existiert eine Rollenkarte (siehe Seite 27). Die Rollenkarten enthalten alle zur Rolleneinföhlung wichtigen Informationen in Verbindung mit Bildern, Zusatztexten, Musikstücken, charakteristischen Kennsätzen. Bei der Bearbeitung eines Musiktheaterstücks für die Szenische Interpretation kommt der Formulierung dieser Rollenkarten eine große Bedeutung zu (vgl. **TIPP 2**). Sie enthalten – zusammengefasst – die komplette dramatische Konstellation des Stücks zu Spielbeginn und meist bereits die inhaltlichen Akzente der szenischen Interpretation selbst.

Das Austeilen der Rollenkarten ist zugleich die (endgültige) Rollenverteilung. Mit ihr werden viele Weichen für alle nachfolgenden Unterrichtseinheiten gestellt. Allerdings kommt es immer wieder vor, dass im Verlauf einer szenischen Interpretation Rollen auch ihre Darsteller*innen wechseln. Gelegenheiten dafür bieten Spielereinheiten, in denen einzelne Rollen von mehreren Spieler*innen dargestellt werden sollen oder wo kurzfristig neue Rollen hinzukommen.

Verfahren zur Rollenverteilung gibt es viele. Grundregel aller Verteilungsverfahren ist, dass die Aufteilung nicht allzu sehr problematisiert und so spontan wie möglich vorgenommen wird. Zum Beispiel:

- Die Rollenkarten werden von der Spielleitung kurz „angelesen“ und dann zwanglos ausgeteilt.
- Die Rollenkarten werden auf den Boden gelegt und die Spieler*innen wählen sich eine Karte aus.
- Die Spieler*innen werden 10 Minuten allein gelassen und sollen selbst zurechtkommen.
- Wenn die Rollen des Musiktheaterstücks in zwei oder drei Gruppen zerfallen, können sich zunächst die Gruppen bilden und dann kann die Rollenverteilung innerhalb einer Gruppe stattfinden.
- Die Rollen können von der Spielleitung vergeben und im Anschluss an Warm-up- und erste Einfühlungs-Übungen getauscht oder auf einem Marktplatz feilgeboten oder versteigert werden.

Beispiel

Gioachino Rossini: Der Türke in Italien

Quelle: Erinnerungsprotokoll der Spielleitung

Es kommen bisweilen Situationen vor, auf die die Spielleitung gefasst sein muss, damit sie gut reagieren kann: Auf der Rollenkarte der Italienerin Isabella in dieser Oper steht: „Lindoro ist deine große Liebe.“ Die Schülerin, die die Isabella-Rollenkarte hat, fragt: „Wer spielt Lindoro?“ und sagt, als sich ein bestimmter Schüler meldet: „Nein, ich will nicht Isabella sein“.

Die Spielleitung sucht mit der Karte in der Hand einen Mustafa. Ein Junge sagt: „Ich möchte erst mal wissen, wer Isabella spielt.“

Oder: „Ich mache Isabella nur, wenn ich nicht küssen muss.“

Die Rolleneinteilung sollte flexibel sein. Es muss keine geschlechtsspezifische Rollenaufteilung geben. Spielerinnen können und sollen auch Männerrollen spielen und umgekehrt. Häufig ergeben sich hieraus interessante Situationen, die mit der (oft noch nicht) vorhandenen bzw. reflektierten Gender-Erfahrung der Kinder und Jugendlichen zu tun haben. Solche Situationen sollten mit den Spieler*innen reflektiert werden, sodass deutlich wird, wie gesellschaftlich determinierte Gender-Identitäten im Musiktheater reproduziert oder dekonstruiert werden können (siehe dazu **TIPP 3**).

Methode 1.4

Besetzungsliste erstellen

Es gibt eine Besetzungsliste mit allen Rollennamen, in der nach jedem Rollennamen Platz zum Eintragen der Darstellerin bzw. des Darstellers ist. Die Spieler*innen tragen dort ihre Namen ein, damit jede*r weiß, wer wer ist – so wie es im professionellen Theater gehandhabt wird. Die Liste wird im Spielraum aufgehängt, z. B. an einer Wandtafel oder dgl., die auch der Ort für die Veröffentlichung von Rollenbiografien, Bildern oder schriftlichen Erfahrungsberichten ist (siehe die **Methoden 3.48 bis 3.53**).

Methode 1.5

Verkleiden und Schminken

In einer Ecke des Spielraums wird ein Verkleidungstisch eingerichtet. Kleidungsstücke und Utensilien liegen übersichtlich darauf, sodass alle einen Überblick bekommen und sich die zu ihrer Figur passenden Kleidungsstücke aussuchen können. Häufig genügen einige auffallende oder charakteristische Utensilien als Verkleidung (Sonnenbrille mit Mütze und Turnschuhen; Offiziersjacke mit entsprechender Kopfbedeckung, buntes Fantasiekleid mit Augenmaske usw.) Auch eine Schminkecke mit Spiegeln, Farben, Pinseln, Schwämmen, Abschminke usw. kann zur Verfügung stehen. Spieler*innen können auch, nachdem sie ihre Rolle erhalten haben, aufgefordert werden, zum nächsten Treffen eine Verkleidung mitzubringen.

Verkleiden ist sehr wichtig, denn dadurch wird ein Rollenschutz aufgebaut, Spielhemmungen werden überwunden und die Spieler*innen können nach dem Spiel ihre Rolle in einem körperlichen Vorgang wieder ablegen. Darüber hinaus ist Verkleiden und Schminken auch eine künstlerisch-ästhetische Tätigkeit. Verkleiden kann auch dann hilfreich sein, wenn keine konkreten Rollen vergeben werden, sondern sich die Spieler*innen zur Einfühlung an einen fremden Ort versetzen. Dieser Ort wird dann auch über eine konkrete Verkleidung, ein Tuch, eine bestimmte farbige Schminke sichtbar gemacht. Siehe mehr Details dazu im Kapitel „Einfühlung“.

Methode 1.6

Warm-up

Als Warm-up sind fast alle Bewegungsübungen, musikalischen Übungen und Verfahren der Theater- und Spielpädagogik möglich. Bei der Szenischen Interpretation sollten sich die Warm-ups allerdings auf die Inhalte der zu interpretierenden Musik bzw. des Musiktheaterstücks oder der folgenden Szene beziehen. Bei Musiktheaterstücken eignet sich als Warm-up-Begleitung die Ouvertüre, eine Zwischenaktmusik, ein Tanz oder eine musikalische Stimmungsschilderung. Musik mit Gesang ist weniger geeignet.

Den Raum erkunden

Alle gehen auf einen markanten Punkt des Raumes zu. Wenn sie den Punkt erreicht haben, wählen sie einen neuen Punkt aus. Die Spieler*innen gehen bei aller Zielstrebigkeit ohne Berührung aneinander vorbei. – Als Raumpunkt können markante Stellen des Spielraums der folgenden Szenen gewählt und bereits entsprechend benannt werden. Raumpunkte können durch einen (spielenden) tragbaren Audio-Player akustisch markiert werden. Die Art der Annäherung kann zur Musik erfolgen.

Gehen in verschiedenen Geschwindigkeiten

Es gibt je nach Größe des Raumes unterschiedliche Geschwindigkeiten, in denen die Spieler*innen auf einen Punkt oder ein Ziel zugehen:

- 0 = freeze (eingefroren)
- 1 = in Zeitlupe
- 2 = gemächlich
- 3 = schnell
- 4 = rennen

Die Spieler*innen gehen gemäß den von der Spielleitung ausgerufenen Zahlen. Anstelle der Zahlen kann Musik unterschiedlichen Tempos eingesetzt werden. Es ist auch möglich, die Ziffern 0 bis 4 Lautstärken zuzuordnen, sodass „pianissimo“ = freeze, „piano“ = gemächlich gehen, „forte“ = schnell und „fortissimo“ = rennen ist.

Gehen in Affekten

Die Spielleitung gibt unterschiedliche Affekte („Gefühle oder innere Haltungen“) vor, die die Spieler*in-