inArtes Intermediale Methode in · Therapie · Bildung · Beratung · Kunst

Handout zum Seminar

Theater und szenisches Spiel

IKT03 A3

23.11.- 25.11.2018 Winterthur

Dozenten:
Jacqueline Moro
Peter Wanzenried

Berufspraktische Kompetenzen zu Theater und szenischem Spiel

Erfahrungswissen:
- Welche Spiel- und Theaterformen habe ich erlebt, reflektiert und als hilfreich empfunden?
- Welche persönlichen Kompetenzen konnte ich dabei entdecken, entwickeln und nutzen?
- Welche Rollen und Interaktionen wurden mir dabei bewusst, welche Spielräume eröffnet?
- Welche Rahmenbedingungen erwiesen sich als hilfreich oder als störend?
- Welche Interventionen der Leitung waren für mich unterstützend, welche hemmend?

Konzeptwissen:
- Welche Ansätze zur Nutzung von Theater und szenischem Spiel kenne ich und was sind ihre spezifischen Merkmale und Ziele?
- Womit möchte ich mich genauer beschäftigen und welche Fragen dabei klären?
- Welche Ansätze scheinen mir für mein Berufsfeld besonders geeignet und warum?
- Wie lassen sich solche Konzepte im Rahmen unserer psychologischen und pädagogischen Strömungen lokalisieren?
- Welche Bezüge zur Entwicklung des Theaters und zu andern Kunstformen scheinen mir bemerkenswert und klärend?

Planungswissen:
- Welche spezifischen Zielsetzungen sind in der Arbeit mit Methoden des Theaters zu unterscheiden und im Auge zu behalten?
- Welche Entwicklung kann bei längerfristiger Theaterarbeit anvisiert werden?
- Wie lässt sich diese Arbeit in der Choreografie einer Sitzung verorten und abgrenzen?
- Welche Spielformen von themennaher und themenferne Dezentierung sind dabei zu unterscheiden?
- Welche Rahmenbedigungen gemäss MORE sind dabei zu klären?

Handlungswissen:
- Über welche Methoden und Wirkzeugen verfüge ich, um zur Arbeit mit Methoden des darstellenden Spiels einzuladen?
- Welche Interventionsmöglichkeiten habe ich erprobt und reflektiert?
- Wie sicher fühle ich mich beim Improvisieren?
- Wie stelle ich den safe place sicher?
- Auf welche Methoden verzichte ich, wo ziehe ich für mich Grenzen?

(PWA, 15.11.2018)

Ansätze der Dramatherapie nach Renée Emunah, 1994

(Übersetzung und Zusammenstellung Peter Wanzenried, 2018)

Konzeptionelle Grundlagen:

• Pflege des spontanen dramatischen Spiels, wie es Kinder spielen, in allen Altern zum symbolischen Ausdruck, zum Umgang mit Emotionen, mit inneren Konflikten, zur Auseinandersetzung mit neuen Situationen und Rollen. Die Kunst des Spielens im Wechsel von Realität und Imagination geniessen und bewusst gestalten: Tun als ob

• Aufgreifen des experimentellen Theaters von Stanislavski, Brecht, Grotowski u.a., welche den emotionalen, magischen und spirituellen Aspekt der Theaterarbeit betonten. Damit werden sowohl bei den Schauspielern als auch beim Publikum Selbstwahrnehmung und Veränderungsprozesse angeregt.

• Ein Verständnis sozialer Rollen und ihrer Dynamik, das danach verlangt, im Alltag wie auch auf der Bühne den Spielraum für die Rollenwahrnehmung zu erweitern. Dazu soll das Rollenspiel im geschützten Raum Übungsmöglichkeiten bieten.

• Morenos Psychodrama und Soziodrama sind die wohl die deutlichsten Quellen der Theaterarbeit im therapeutischen Kontext. Eigene Geschichten auf die Bühne bringen und darin verschiedene Rollen übernehmen ist dabei Grundkonzept. Damit wird explizit ein psychotherapeutisches Anliegen verbunden. Im Zentrum steht dabei der Prozess der Protagonisten.

• Bezug zu alten Ritualen, die ein breites Spektrum von Formen der Performance zu heilenden Zwecken nutzten. Dazu werden bestimmte Symbole und Prozesse als gemeinschafts- und traditionsbildende Elemente eingesetzt.

• Humanistische Psychologie, Psychoanalyse und Behaviorismus lassen sich als integrativer Bezugsrahmen verstehen mit unterschiedlichen Zielschwerpunkten für dramatherapeutische Arbeit:
Die humanistische Psychologie betont die Ressourcenorientierung.
Die Psychoanalyse weist auf unbewusste Hintergründe hin.
Der Behaviorismus setzt beim konkreten Verhalten und seinen Wirkungen an.

Behandlungsziele

• Ausdruck und Umgang mit einer Vielfalt von Gefühlen. Dabei wird ein Wechselspiel zwischen der Erfahrung starker Gefühle und ihrer Kontrolle angestrebt. Seine Gefühle beherrschen heisst nicht, sie zu unterdrücken. Dazu ist der geschützte Raum wichtig.

• Befähigung zur Selbstwahrnehmung als Fähigkeit, uns selbst zu beobachten und zu reflektieren. Dadurch wird die Perspektive erweitert, wir gewinnen Übersicht, was auch noch sein könnte und schöpfen Hoffnung.

• Erweiterung des Rollenrepertoirs für den Alltag, um kreativ mit neuen Situationen und Aufgaben umzugehen. Das Spiel bietet dazu ein weites Experimentierfeld, wir werden offener für neue Lebenserfahrungen.

• Dies führt auch zur Veränderung und Öffnung des Selbstbildes. Dadurch entwickelt sich mehr Selbstwertgefühl, was hilft, weitere Aspekte unseres Daseins zu erkennen, zu verstehen und zu akzeptieren.

• Schliesslich werden so interpersonale Skills entwickelt, da soziale Interaktionen im ganzen Prozess zentral sind. Wachsendes Vertrauen und Begegnungsfähigkeit sind dazu von grundlegender Bedeutung.

Fünf Phasen

1) Lustvolles kreatives Spiel, spontane Improvisation in anregender Umgebung mit inspirierenden Materialien. Damit werden Interaktionen angeregt und Vertrauen geweckt.

2) Szenen entwickeln mit Rollen und Charakteren, die Verschiedenheit zulassen. Neue, überraschende Rollen und Verhaltensmuster dürfen erkundet, erprobt und reflektiert werden.

3) Übergang vom imaginativen Spielraum zum Alltag mit seinen Konzepten, Rollen, Konflikten. Die Bühne wird zum Übungsraum für das reale Leben. Es werden neue Verhaltensweisen für Alltagssituationen gesucht. Dabei spielen alle verschiedene

Rollen, um neue Perspektiven zu erkennen und überraschende Handlungsmöglich-keiten zu entdecken.

4) Dies führt schliesslich zu tieferer Introspektion und dem Einblick in unbewusste Prozesse. Der Akzent liegt jetzt auf biografischen Hintergründen. Zentral ist jetzt die Arbeit mit individuellen Protagonisten und ihrem Erleben. Empathie der Gruppe ist wichtig, um in individuellen Geschichten das Gemeinsame zu erkennen.

5) Der Prozess findet einen Abschluss in rituellen Formen, die Integration und Entlastung ermöglichen. Was nicht leicht verbalisiert werden kann, kommt in der Sprache des Schweigens zum Ausdruck. Damit wird der Weg zurück in die Alltagswirklichkeit erleichtert.

Anregungen für Inszenierungen zur themennahen Dezentrierung von Alltagsgeschichten

Mein inneres Team ins Spiel bringen

In jeder zwischenmenschlichen Begegnung bin ich mit zwei verschiedenen Teams konfrontiert:
- Das äussere Team besteht aus all den Menschen, mit denen ich in dieser Situation in Kontakt stehe, und weiteren Bezugspersonen. Will ich die Situation verstehen, muss ich dieses System mit seinen aktuellen Wechselwirkungen, seiner Vorgeschichte und dem Geflecht von Zielen und Anliegen seiner Mitglieder erfassen und akzeptieren. Es gilt, den Systemblick einzunehmen, um situationsgerecht zu handeln.
- Das innere Team besteht aus all meinen inneren Stimmen, die meine menschliche Pluralität ausmachen, aus den „mehr als zwei Seelen, die in meiner Brust wohnen“, aus den verschiedenen Kräften in mir, die in verschiedenen Richtungen ziehen. Will ich mir selber treu bleiben und meine Identität bewahren, muss ich diese innere Dynamik zulassen und ernst nehmen. Es gilt, in mich selbst hinein zu blicken, um authentisch zuhandeln.

In jeder Situation bin ich gefordert, neu ein Gleichgewicht zu finden zwischen den Rollenenwartungen, die das äussere Team an mich als Mitglied des sozialen Systems richtet, und der Aufstellung meines inneren Teams, die ich mir auf Grund meiner bisherigen Lebensgeschichte angewöhnt habe. Szenisches Spiel als Wirkzeug zur Dezentrierung festgefahrener Teamaufstellungsgewohnheiten kann hier einen wichtigen Beitrag leisten.

Wie eine Theaterregisseurin die Hauptrollen für jedes Stück umsichtig zuweist, ist der gewohnte Einsatz aller Mitglieder meines inneren Teams laufend selbstkritisch zu hinterfragen und allenfalls neu zu organisieren. Im Alltag fällt es oft schwer, eingespielte Aufstellungen zu verändern. Szenisches Spiel bietet dafür einen geschützten Raum, in dem lustvoll neue Rollenverteilungen für mein inneres Team erkundet werden können:

- Wen lasse ich auf der inneren Vorderbühne die Hauptrolle spielen?
- Wer muss auf der Hinterbühne mit Nebenrollen Vorlieb nehmen?

- Wer wird gar auf die Unterbühne verbannt und wirkt von dort hinterhältig mit?
- Wie will und kann ich diese Teammitglieder umgruppieren?
- Was bewirkt das bei mir und im äusseren Team?

(In Anlehnung an: Schulz von Thun F., Miteinander Reden, Band 3. Reinbek/Hamburg, 1998)

Ambivalenzen zum Ausdruck bringen

Sind es zwei Seelen in meiner Brust, die mir das Entscheiden und Handeln schwer machen, lässt sich diese Ambivalenz mit einer Playback-Theater-Form in verschiedenen Varianten spielen:
Drehpair:
Die Spielerinnen stehen Rücken an Rücken. Jede Spielerin vertritt eine Seite. Die Spielerin, die zum Publikum schaut, spricht für ihre Seite, während sich beide Spielerinnen um ihre Achse drehen. Wenn die zweite Spielerin vorne ist, beginnt sie zu sprechen. Dabei beginnt sie ihren Einsatz mit dem letzten Wort (der letzten Wortgruppe) der Partnerin. Faustregel: Gute Argumente für die eigenen Seite bringen, nicht die Gegenseite runtermachen. Es darf auch verrückt und fantastisch sein.
Bewegtes Pair:
Die Spielerinnen stehen hintereinander. Jede drückt ihre Seite mit Gesten, Mimik und Tönen aus (keine Worte!). Beide „kämpfen“ darum, die Gunst des Publikums zu gewinnen und für ihre Sichtweise Recht zu bekommen. Abwechslungsweise agieren, beide nehmen Material vom „Gegner“ in ihr eigenes Spiel auf.

Kopf-Bauch-Pairs
eignen sich für Themen, in denen sich der Zwiespalt zwischen Vernunft und Lust/Gefühl abspielt. „Kopf“ steht hinten und spricht ohne Emotionen vernünftigen Text. „Bauch“ steht davor und spielt (mit Bewegung, Gesten und Mimik, ohne Text) als Kontrast die Bauchseite. Abwechslungsweise agieren, beide nehmen Material vom „Gegner“ in ihr eigenes Spiel auf.

Von der kritische Entscheidungssituation zum erweiterten Handlungsspielraum

Bei dieser Trainingsform liegt der Akzent auf dem spielerischen Explorieren verschiedener Kommunkations- und Handlungsalternativen. Sie umfasst folgende Schritte:
- Eine Geschichte wird bis zu jenem Punkt erzählt, wo die Entscheidung für eine bestimmte Handlungsweise erfolgen muss.
- Einige von der Erzählerin gewählte Gruppenmitglieder spielen je einen Lösungsvorschlag vor. Wer erzählt hat, wählt die bevorzugte Variante aus mit Hinweisen, welche Wahrnehmungen zu diesem Entscheid führten.
- Alle Spielerinnen präsentieren ihre Version der gewählten Lösung. Die Vielfalt der Handlungsmöglichkeiten differenziert sich dadurch nochmals.
- Anschliessend stellt sich die Erzählerin in den Kreis der spielenden Gruppe und im gemeinsamen Chor wird die bevorzugte Handlungsalternative mehrmals erprobt.

Die Rolle des Gegenübers spielen

Die Technik des Rollenwechsels aus dem Psychodrama kann genutzt werden, um sich mit den Wirkungen unseres Handelns in Begegnungen mit andern, als spielerisches Tun-als-ob auseinanderzusetzen.
Nimm den Platz deines Gegenübers ein, sprich und handle in seiner Rolle. Lass dich auf die auftauchenden Überraschungen ein.
Es sind zunächst deine Erwartungen und Bilder, die du zum Ausdruck bringst. Dann aber öffnet sich der Raum für Verständnis und Mitgefühl. Für eine neue Sicht aus anderer Perspektive.
Hier liegt eine Chance, spielerisch neue Begegnungsmöglichkeiten zu wagen.

Nach all diesen spielerischen Inszenierungen ist selbstverständlich eine Reflexion und Ernte im Hinblick auf die Bedeutung dieser Erfahrungen in der alternativen Wirklichkeit des Theaters für den Alltagskontext erforderlich.

© Peter Wanzenried, 2013

Choreografie einer «Sitzung»

I) Alltagserfahrung im sozialen, institutionellen und gesellschaftlichen Umfeld

II) Aussergewöhnliche Erfahrung in einem speziellen Setting

1. Alltagssprachliche Erzählung:
- o Welche Geschichte willst du erzählen? Welche Situationen sind wichtig?
- o In welchem persönlichen, sozialen, beruflichen, gesellschaftlichen Kontext?
- o Was geschieht? Was denkst du darüber? Welche Interaktionen sind wichtig?
- o Wie entwickelt und verändert sich alles?

2. Differenzieren und Konkretisieren der Erzählung
- o Was meinst du mit ... ?
- o Wann genau? Wie oft? Wie zum Beispiel?
- o Welche Unterschiede, Ausnahmen, Veränderungen sind erkennbar?
- o Wie sehen das andere Beteiligte? Was würden sie erzählen?

3. Finden von Schlüsselfragen, Lösungswünschen: eine Brücke suchen
- o Welche Kernaussagen? Eindrückliche Metaphern? Wegweisende Imaginationen?
- o Worauf legen wir den Fokus? Was bleibt im Moment im Hintergrund?
- o Was wäre hilfreich? Welches Wunder ist wünschenswert? Was gibt Hoffnung?

III) Alternative, ästhetische Welterfahrung: Tun-als-ob

4. Eine Brücke bauen zu Spiel, Kunst oder Ritual:
- o Welche Nähe oder Distanz zur Erzählung von der Alltagsrealität?
- o Welche Spielformen, Kunstdisziplinen, Gestaltungsaufgaben, Inszenierungen?
- o Welche Mittel und MitspielerInnen, welches Setting?
- o Welche inspirierenden Rahmenbedingungen und Spielregeln?
- o Wie schaffen wir einen «safe space» und klare Strukturen?
- o Wie sind alle Anwesenden aktiv einbezogen und beteiligt?

5. Spiel-, kunstorientierte Dekonstruktion, Konstruktion, Rekonstruktion von alternativer Wirklichkeiten:
- o Ermutigen, überraschen, Neugier wecken, Erlaubnis geben
- o Loslassen, Unsicherheit, Zögern,Verwirrung, Suchen, Experimentieren stützen
- o Helfen, es selbst zu tun
- o Wiederholungen, Entscheidungen, Reduktionen, Verdichtungen herbeiführen
- o Abschluss und Rahmen gewährleisten
- o Vorstellen, darstellen, mitteilen lassen

6. Betrachten der in Spiel und Imagination geschaffenen Wirklichkeit in Sprachen der Künste und nahe an der Beschreibung der Oberfläche der Prozesse und Werke:
- o Wie präsentiert sich dieses Werk, diese Performance?
- o Was sehen, hören, erkennen wir? Welche Formen, Merkmale sind wichtig?
- o Was sagt es zu dir? Was hast du ihm zu sagen?
- o Was sagen Mitwirkende, Zeugen und Zeugninnen?
- o Was überrascht, irritiert, ermutigt?
- o Was muss noch geklärt, verändert, ergänzt, wiederholt werden?

IV) Aussergewöhnliche Erfahrung in einem speziellen Setting

7. Brücke zurück zur Alltagserfahrung: «Ernten» in der Alltagssprache
- o Gibt es Verbindungen zur Schlüsselfrage, zu den Lösungswünschen von dieser neuen Erfahrung her?
- o Was war vertraut? Was fremd, neu, überraschend? Was siehst du jetzt anders?
- o Was nimmst du daraus mit? Was ist jetzt bedeutsam, sinnvoll, unwesentlich?
- o Was willst du anders betrachten? Was beginnen, anders tun, intensivieren?
- o Welche Ressourcen sind wichtig? Was gibt dir Hoffnung und Mut?
- o Was ist dein nächster Schritt?
- o Welche Abmachungen sind hilfreich? Was halten wir fest?

V) Veränderte Wahrnehmungs- und Handlungsschemata in der Alltagserfahrung

© B.& P. Wanzenried, 2005 (z.T. nach Knill, 2005)

MORE

M Mit welchem **Material** wird erzählt/gespielt **(womit)**?
Körper und Bewegung: als Quelle für Impulse und Inspirationen
Stimme: weggelassen→ Pantomime.
Sprache: welche? Gibberish? Poetisch? Alltagssprache? Nur 1 Satz pro Spielerin? Dialog, Monolog; singen statt reden; Geschichtenerzählerin am Bühnenrand. Sprache ist ein vertrautes Kommunikationsmittel → Risiko, im Vertrauten zu verharren.
Rollen: Als-ob; geben Freiheit, jemand anderes zu spielen als man ist; kann Rolle aus bestimmter Geschichte (z.B. Schneewittchen) oder aus dem Alltag (z.B. Lehrer) sein; überzeichnen hilft, die Rolle zu finden; Tic hilft, spezifisch sein hilft;
Kostüme: können helfen, in die Rolle zu finden; Kleider/Hüte/Stoffe regen „theäterle" an;
Masken: (auch einfache) Masken haben oft starke Wirkung → Vorsicht, Maske/Kostüme vor den Augen des Publikums ausziehen bricht den Zauber!
Puppen, Objekte: Puppen/Figuren haben Ausstrahlung; ermöglichen Distanz und Projektion; Spielerin als Schöpferin und Alleinherrscherin; selbstgeformte Figuren → intermodale Arbeit; für Erwachsene oft „Kindergarten"; ev. Gefahr des zuviel Redens
Requisiten: Gegenstand auf der Bühne oder pro Figur kann Handlung bündeln.
Digitale Medien: Foto, Video

O **Organisation**: **Wie** wird erzählt/gespielt, in welcher **Form**?
Vorlesen, vortragen oder ad hoc erfinden
in Takes, mit Binnen- oder Aussen-Feedback
in Szenen und Akten
strukturierte oder freie Impro
Playbackformen, Psychodrama, Jeux Dramatiques etc.
Einfache Spielformen ermöglichen Dichte, reduzieren den Spielstress und können eindrückliche Bilder erzeugen (z.B. Statuen bauen; oder nur stehen, gehen und rennen).

R In welchem **Rahmen (wo wer wann)** wird erzählt/gespielt?
Bühne: andere" Realität → wichtig klar zu definieren und zu schützen → keine Alltagsgespräche auf der Bühne, Schritt auf die/von der Bühne bewusst, Rolle abstreifen; man kann auch eine Vorbühne definieren
Ort der Bühne und der Zuhörer/Zuschauer: Podium? Frontal? Oder alle sitzen um die Erzählerin?
Anzahl SpielerInnen: **Solo;** zu **zweien, dreien**: Beziehungsdynamik!! Bei **Ensemble** geht es um Zusammenspiel; achten, was sonst noch auf Bühne läuft (Gefahr von zuviel action an verschiedenen Orten auf der Bühne); Gruppenfokus finden, oder Ort des zentralen Geschehens erkennen; Untergruppen/Paare bilden; je mehr SpielerInnen desto sparsamer individuelle Impulse setzen; Ruhe/Stille zulassen, damit andere zu Wort kommen können; Auftrittsangst ev. geringer weil noch andere auf Bühne; gestaffelte Auftritte helfen, die Aufmerksamkeit für alle sichtbar zu bündeln.
Art der Erzähler/Spieler und des Publikums: Vertraute Gruppe? PatientInnen? Öffentlicher Anlass?
Zeitrahmen: Wie werden Anfang und Ende eines Spiels markiert? Vorher vereinbart oder gemeinsam gefunden? Von Spielleitung von aussen vorgegeben?
Regeln: Gibt es Spielregeln? Sind sie allen bekannt? (Z.B. bei Impro: freeze; keine reale Gewalt)

E **Einschränkungen**:
Einschränkungen sind ein Gestaltungsmittel und können auf die MOR-Punkte angewendet werden. Ein paar Beispiele:
Körper/Bewegung: 3 sitzen nebeneinander, nur Kopfbewegungen sind „erlaubt"
Zeit: 1Minuten-Performance oder -Geschichte
Sprache: Geschichte in 3 Sätzen; pro Spielfigur nur 1 Satz;
Bühne/Ort: nur 1 Gegenstand als Bühnenbild; Bühne im Treppenhaus;
Rolle: Vorgabe 1 spezielle Eigenschaft;