

# ACTION THEATER - IMPROVISATION

---



FORTBILDUNGSKURS

DARSTELLENDEN SPIEL 2003

DOZENT: STEN RUDSTROM

---

©HARRO PISCHON, 2003

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

## INHALTSVERZEICHNIS

---

<b>ERSTER TAG.....</b>	<b>1</b>
Übung 1:Gehen durch den Raum.....	1
Übung 2: Synchron bewegen.....	1
Übung 3: Abwechselnd bewegen.....	1
Übung 4: Kleidungsstücke an- und ausziehen.....	1
Übung 5: Autobiographie.....	2
Übung 6: Innen- und Außenkreis.....	2
Übung 7: Sounder and Mover .....	3
Übung 8: Sounder/Mover als Solo.....	3
Übung 9: Körperalphabet.....	3
Übung 10: Sound and Movement Dialogue.....	4
Übung 11: Sound / Movement als Partnerübung.....	4
Performance Score: .....	4
<b>ZWEITER TAG.....</b>	<b>5</b>
<b>Regeln:.....</b>	<b>5</b>
Übung 1: Sich Leermachen.....	5
Übung 2: Gehen und Rhythmus.....	5
Übung 3: Zustände ändern.....	6
Übung 4: Naturelemente.....	6
Lockerungsübung 1: Massage.....	7
Lockerungsübung 2: Ausschütteln.....	7
Übung 5: Shape/Shape/Reshape.....	7
Übung 6: Director/Actor: Shifts with Movement, Sound and Language.....	8

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

Zur Arbeit mit Schülern:.....	9
Performance Score:Two Up/Two Down.....	9
DRITTER TAG.....	10
Übung 1: Vier Möglichkeiten.....	10
Übung 2: Empty Vessel (Das Leere Gefäß).....	10
Übung 3: Kollektivgeschichten im Rhythmus.....	11
Übung 4: Provider and Copier.....	11
Last Performance Score.....	12
ANHANG.....	13



---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

## ERSTER TAG

### ÜBUNG 1: GEHEN DURCH DEN RAUM

Variante 1: Alle gehen durch den Raum. Regeln: andere anschauen, Blickkontakt aufnehmen; die Richtung ändern; die Ecken nutzen. „Wir haben jetzt einen Ort und eine Beziehung.“

Variante 2: Jemandem folgen. Das Folgen nach eigenem Ermessen beenden, alleine gehen, jemand anderem folgen.

Variante 3: Drei Möglichkeiten nutzen: Gehen / Stehen / Folgen, danach als vierte Möglichkeit noch Rennen

Variante 4: Vier Möglichkeiten, aber Stops in einer besonderen Haltung

### ÜBUNG 2: SYNCHRON BEWEGEN

Partnerübung: Beide halten Blickkontakt und bewegen sich gleichzeitig, aber nicht gleichartig. Das ist keine Spiegel-Übung! Keiner kann dem anderen Verantwortung zuschieben, wie er sich bewegen soll (durch Stimmungen, Gefühle oder den Vorschlag einer Geschichte)! Wiederholen der Übung mit anderem Partner.

*Miteinander reden ohne aufeinander einzugehen.*

### ÜBUNG 3: ABWECHSELND BEWEGEN

Partner bewegen sich abwechselnd: einer bewegt sich, einer hält still. Der „Mover“ darf nicht aufhören, bis der „Stille“ ihn unterbricht und sich selbst bewegt! Der „Stille“ hält die Körperspannung. Der Wechsel erfolgt nach Gutdünken, nach dem Impuls des Unterbrechenden.

*Bei allen Partnergesprächen nach Übungen immer „Ich“ sagen!*

### ÜBUNG 4: KLEIDUNGSSTÜCKE AN- UND AUSZIEHEN

Jeder sucht sich ein Kleidungsstück zum Drüberziehen (Mantel, Jacke, Pullover etc. - Schals sind nicht gut geeignet). Jeder arbeitet allein und zieht sich das Kleidungsstück an und aus, und zwar in verschiedenen Tempi! Schon während der Aktion kann das Tempo variieren, damit auch die Stimmung (Wut, Langeweile, Vorfreude o.ä.). Schnelle Wechsel, langsame, Pausen.

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

**„Pretend that someone else is directing your movements, so that you are not thinking about it. Don't get serious. We're playing!“**

Diese Übung soll eine gewöhnliche Erfahrung auf eine ungewöhnliche Art erfahrbar machen. Form und Inhalt einer Aktion treten auseinander, das Warum wird getrennt vom Wie wir etwas tun.

Variante: Mit einem Partner spielen.

Danach schließen beide die Augen und erinnern sich an die Bewegungen.

Variante 2: Bewegungen, Wechsel wiederholen, aber aus dem Gedächtnis, ohne Kleider!

„Nicht perfekt sein wollen – es kommt auf die Energie an!“

## ÜBUNG 5: AUTOBIOGRAPHIE

Fünf Stühle werden besetzt. Jeder soll eine Geschichte erzählen, Material kann die eigene Lebensgeschichte sein. Einer fängt an und redet so lange, bis ihn ein anderer unterbricht. Es redet immer nur einer. Bei jedem neuen Einsatz eines Sprechers soll er mit veränderter Stimme sprechen. Es herrscht ein musikalisches Prinzip – des Unterbrechens und der Stimmlage oder Lautstärke.

„Nicht als Kind oder andere Person sprechen! Distanz bewahren: Es braucht Raum zwischen dem Material und dem Sprecher oder Spieler!“

„Übungen sind ein Labor, um etwas Neues zu finden. Perfektion – die Übereinstimmung von Aktion und Gefühl - kann entstehen, aber man kann sie nicht wollen.“

## ÜBUNG 6: INNEN- UND AUSSENKREIS

Spieler bilden einen Kreis (hier zuerst Zehnergruppen). Wer einen Schritt vortritt, ist im Innenkreis. Diejenigen im Außenkreis hören, beobachten und entscheiden sich, die im Innenkreis produzieren Töne, Laute, Geräusche. Dabei soll ein gemeinsamer Rhythmus entstehen. Es ist eine musikalische Arbeit. Wer etwas verändern will, geht zuerst in den Außenkreis und tritt dann wieder in den Innenkreis.

Variante: Gruppengröße verdoppeln

Variante: Superkreis mit allen Teilnehmern. Es tritt immer eine ganze Gruppe (hier ca. 5 Spieler) in den Innenkreis und macht ein gemeinsames Geräusch. Wenn mehrere das Gleiche machen, darauf achten, dass auch leise Geräusche vorkommen.

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

## ÜBUNG 7: SOUNDER AND MOVER

Ein Spieler gibt Geräusche, Töne oder Laute (Sounder), der andere bewegt sich danach (Mover).

Wichtig: Der Mover sieht den Sounder nicht an, die Stimme kommt wie aus einem Radio im Kopf!

Nicht brav und „deutsch“ sein und ohne Unterlass ackern: Man kann auch Pause machen – der Sounder kann auch mal innehalten, dann bewegt sich auch der Mover nicht!

**„One of our tasks in this training is to develop the body as a finely tuned instrument of expression.“**

## ÜBUNG 8: SOUNDER/MOVER ALS SOLO

Jeder Spieler bewegt sich nach eigenen Tönen. Beides soll die gleiche Energie haben. Nicht nach innen gekehrt sein, sondern sich nach außen orientieren, die Umwelt wahrnehmen! Womit einer anfängt, ist egal. Man kann auch mit einer Bewegung anfangen, die einen Ton nach sich zieht.

**„Where does our material come from? The interaction of sensation, imagination and memory.“**

**„Nothing is being asked of students that is not inherent to their physical and mental capabilities. In that sense, all we need to know, we already know. In the act of doing, we remember that.“**

## ÜBUNG 9: KÖRPERALPHABET

Zuerst bildet jeder einzeln die Buchstaben des Alphabets mit seinem Körper – in ununterbrochener Reihenfolge, möglichst schnell (mehrere Durchgänge).

Variante: Die gleiche Übung, aber zwei Partner bilden die Buchstaben.

Bei zweien braucht es eine Kommunikation oder ein Verständnis – ohne zu reden! Einer trifft eine Entscheidung, der andere arbeitet mit.

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

## ÜBUNG 10: SOUND AND MOVEMENT DIALOGUE

Die Teilnehmer stehen hintereinander in einer diagonalen Linie im Raum (oder mehreren Linien, je nach Anzahl). Der erste einer Reihe dreht sich um, macht eine kurze Sound/Movement-Aktion. Sein jetziges Gegenüber kopiert das, dreht sich schnell um und macht eine neue Aktion zum nächsten Teilnehmer und so fort bis zum Ende der Reihe. Der/die Letzte dreht sich einmal um die eigene Achse und lässt den „Dialog“ wieder zurücklaufen. Bei mehreren Durchläufen auch mal die Vorderfrauen und Hintermänner in die Mitte wechseln lassen.

Nicht denken, sofort antworten, entscheiden! Es soll eine Art Welle entstehen oder es entsteht der Eindruck von Elektronen, die durch ein Kabel flitzen.

**„Pretend you're wild, erratic, nuts, impulsive, out of control. Faster, faster, faster, get it, give it, get it, give it, faster.“**

Sich von vorgefassten Plänen oder Absichten befreien! Wegen der Geschwindigkeit können die Körper-Antworten in Bereiche vorstoßen, die noch nicht bekannt sind.

## ÜBUNG 11: SOUND / MOVEMENT ALS PARTNERÜBUNG

Dialog als Zweierübung. Es kann eine Pause entstehen zwischen Aktion und Antwort, muss aber nicht. Reaktion (wie wirkt es auf mich?) unterscheiden von der Antwort (response – wie re-agiere ich).

## PERFORMANCE SCORE:

Je zwei Freiwillige spielen der Gruppe vor. Sie spielen durch den ganzen Raum, müssen sich nicht unbedingt aufeinander beziehen.

*Übrigens: Nach allen Übungen macht Sten das „internationale Zeichen“ für: **Redet miteinander!** Wie habt ihr euch gefühlt, wie ging es euch bei den Übungen, welche Fragen tauchen auf? Das gilt für alle drei Tage!*



## ZWEITER TAG

### REGELN:

Jede Improvisation arbeitet mit den Grundsätzen **Ja-Sagen** und **Jetzt!**

Ja sagen zu allem, was mit mir passiert, was in mir ist – auch zu den Blockaden! Man kann auch von Blockaden ausgehen und damit spielen!

Eine Zweier-Improvisation heißt arbeiten mit jemandem, der richtig **da** ist!

Der Körper erinnert sich, was der Geist vergessen hat.

### ÜBUNG 1: SICH LEERMACHEN

Alle sitzen, stehen oder liegen. Die Augen sind geschlossen, jeder achtet auf seinen Atem.

Alles, was einen beschäftigt, fallen lassen, es verschwindet im Boden, ist weg.

#### **Variante:**

Mit allen Vorgaben von oben nun sich bewegen, ganz langsam. Nicht vom Fleck bewegen, sondern nur in den drei Möglichkeiten sitzen, stehen, liegen. Augen bleiben geschlossen.

„Du bist immer unterwegs! Unglaublich langsam.“

- Dann ab und zu eine kurze, schnelle Bewegung einbauen
- Mehr und mehr schnelle, kurze Bewegungen
- Ab jetzt sind Pausen erlaubt! Schnell, langsam, still beim Sitzen, Liegen oder Stehen.
- Augen öffnen und Beziehung zu einem Partner in der Nähe aufnehmen. Sonst bleibt alles gleich.

### ÜBUNG 2: GEHEN UND RHYTHMUS

Zuerst alle in einem gleichen Rhythmus gehen: step-step-step.....

- Zwei Schritte atmen, dann auf jeden Schritt ein -A- (mit dem Zwerchfell, nicht im Hals) – zuerst zwei A
- Immer zwei Schritte atmen, dann drei -A-, danach vier, danach fünf

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

## ÜBUNG 3: ZUSTÄNDE ÄNDERN

Alle stehen verteilt im Raum. Auf Zuruf des Leiters wird geändert:

- Richtung (des Körpers)
- Ort (im Raum)
- Form (Haltung)
- Spannung (Körperspannung verändern)
- Ebene (Raumebene)

Die Zurufe oder Wechsel erfolgen immer schneller.

**Variante:** Mit einem Partner arbeiten. Es muss kein Dialog entstehen, alles ist offen. Es geht wie in einem Film.

## ÜBUNG 4: NATURELEMENTE

Vorbemerkung: Körper, Imagination und Erinnerung sollen entwickelt werden, verbunden werden. Dazu braucht es Wechsel. Drei Formen werden unterschieden:

- Shift Plötzlicher Wechsel. Aktion stoppen und etwas anderes machen
- Transform Die Aktion langsam verändern, bis etwas Neues entsteht
- Develop Die Aktion weiterführen und entwickeln

Sten wählt für die Übung die schwierigere Variante: Nicht die Elemente von draußen spielen, sondern das Element selbst sein. Ruth Zapora schlägt zunächst vor: „As you imagine each phenomenon, explore movement that reflects these qualities. Don't pantomime, or act out, or pretend that you are the phenomenon itself. Explore motion within the movement quality the image evokes.“

Variante 1: Nur Bewegungen

Der Leiter ruft Wörter, die dann gespielt werden: WASSER; SCHNEE; STEIN; EIS; NEBEL; FEUER; GRAS; BLITZ; BLÄTTER; BÄUME; ELEKTRIZITÄT.

Die Wörter werden in beliebiger Reihenfolge wiederholt.

Da immer gleiche Lösungen entstehen (Steine liegen nur auf dem Boden), macht Sten eine Assoziationsübung: Welche Steine befinden sich in welcher Situation? Die Darstellung soll differenzierter, verschiedener werden.

Variante 2: Bewegung + Töne, Geräusche, Laute

Es muss kein Sinn, keine Bedeutung entstehen. Nicht gehen, sondern bewusst bewegen. Jedes Element hat einen anderen Körper, eine andere Stimme.

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

Variante 3: Nur mit Wörtern arbeiten – keine Bewegung. Nicht der Inhalt der Rede ist wichtig, sondern der Ton! Reden wie Gras oder Schnee!

Variante 4: Mit einem Partner ein Gespräch führen nach den Vorgaben der Elemente.

Variante 5: Die Partner bekommen jeder einen Regisseur oder einen Engel zugewiesen, die zuflüstern, welches Element oder welches Gefühl gerade für das Sprechen maßgeblich sein soll.

## LOCKERUNGSÜBUNG 1: MASSAGE

1. Massierender steht hinter dem Rücken und massiert mit den Daumen die Hals- und Schultermuskeln
2. Mit den Fingern den Muskel oben an den Schultern fassen und entlangstreichen
3. Seitwärts stellen und von oben nach unten die Arme mit beiden Händen drücken, auch die Hände
4. Beine von oben nach unten drücken, auch auf die Füße Druck ausüben
5. Von hinten Rücken und Arme von oben nach unten ausstreichen
6. Eine Hand auf die Stirn drücken, festhalten. Die andere Hand liegt im Nacken, mit den Fingern die Nackenmuskeln massieren.
7. Ausklopfen: Oben am Kopf anfangen, ganz sacht, dann den Rücken hinunter. Dabei beugt sich der Massierte langsam nach vorne. Auch die Beine ausklopfen. Danach wieder von unten nach oben: die Beine, den Rücken – dabei richtet sich der Partner langsam auf. Das Ausklopfen endet wieder sacht auf dem Kopf. Mit den Händen Druck auf den Kopf ausüben und die Hände langsam nach oben abheben.

## LOCKERUNGSÜBUNG 2: AUSSCHÜTTELN

Zuerst abwechselnd auf dem linken und rechten Bein hüpfen, danach Beine und Hände ausschütteln.

## ÜBUNG 5: SHAPE/SHAPE/RESHAPE

Partnerübung: A macht eine Form (Bewegung). B antwortet mit einer anderen Form. Darauf antwortet wieder A mit einer neuen Form. Es darf keinen Körperkontakt geben - „no physical contact“. (Da freut sich das arme Improvisations-Greenhorn, wenn es mal über die Übersetzung schmunzeln kann: „keinen physikalischen Kontakt“.)

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

Leiter gibt Anweisungen, außer dem Befehl für Wechsel: shape-shape-shape. Die Wechsel sollen demzufolge schnell erfolgen, ohne Denken und Überlegen. Ein Rhythmus soll entstehen.

Anweisungen:

- runde, offene Formen
- schmal und eng
- gerade und lang
- raumgreifend

## ÜBUNG 6: DIRECTOR/ACTOR: SHIFTS WITH MOVEMENT, SOUND AND LANGUAGE

Partnerübung: Einer ist der Director oder Regisseur. Der andere der Actor oder Shifter. Letzterer agiert zuerst mit Bewegungen, bis der Director das Kommando „shift“ gibt. Dann wechselt der Shifter abrupt in eine neue Form. Der Shifter agiert so lange, bis ein neues Kommando kommt. Er darf nicht warten und innehalten. Die Bewegungen sollen keinen regelmäßigen Rhythmus haben, sondern variieren (kleine Pausen einbauen). Regelmäßigkeit tötet den Geist ab, die Gewohnheit regiert und nicht die Bewusstheit („awareness“) über das, was der Körper tut. Der Director soll sein Kommando immer mit gleicher Energie und Stimme geben, er soll nicht durch seine Stimme den Actor beeinflussen.

Variante: Shifts mit Bewegung und Tönen oder Geräuschen (sounds)

Variante: Shifts mit Wörtern (language)

### **Problematisierung:**

Bei jedem Shift soll ein anderer Körper, ein anderes Gefühl, eine andere Stimme oder eine andere Sprache (wenn Wörter eingesetzt werden) gefunden werden.

Bei Shifts sind Form und Inhalt betroffen: Entweder reagiert der Körper oder du hast ein anderes Gefühl.

Wenn dir „nichts einfällt“: Join the problem! Sag ja dazu, dass dir nichts einfällt und spiele damit!

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

## ZUR ARBEIT MIT SCHÜLERN:

Alle Übungen sind Vorbereitungen auf das Spielen. Die Komplexität der Übungen ist manchmal zu groß für Kinder oder Jugendliche. Man darf am Anfang nicht mit „zu vielen Kugeln jonglieren“. Wie macht man Übungen „einfacher“? Überlege: Was war für mich schwierig? Schalte diese Schwierigkeit aus, mach die Übung so einfach, dass du selbst keine Probleme damit hast.

Schüler wollen immer alles möglichst sicher haben, sie lieben noch keine Experimente oder Erforschungen. Zum Beispiel ist es vielleicht zu viel, bei der „Autobiographie-Übung“ immer mit einer neuen Stimme zu sprechen – woher haben sie die Technik der Stimm- und Sprachgestaltung? Man kann einen anderen Slang oder Dialekt einsetzen, den sie kennen (*halte ich für problematisch, der Protokollant, ich würde eher klare Vorgaben für die Sprachgestaltung geben: schneller oder langsamer, höher oder tiefer, lauter oder leiser*). Director/Actor sollte auch mit eingeschränkter Schwierigkeit mit Kindern gespielt werden, zum Beispiel mit Tieren. Je tiefer die Übung geht, desto mehr Bewusstseinsarbeit muss vorausgesetzt werden. Uneingeschränkt gut geeignet ist für Sten das Körperalphabet.

## PERFORMANCE SCORE: TWO UP/TWO DOWN

Zwei Spieler sitzen auf Stühlen mit dem Gesicht zum Publikum. Zwei andere stehen hinter ihnen. Nur die Sitzenden geben Material, die Stehenden kopieren nur. Am Anfang sollten die Sitzenden jeder nur maximal zwei kurze Stücke geben: kurze Sätze mit einer Geste und einer Bewegung allenfalls des Oberkörpers. Ein vorgegebenes Material kann von allen vieren kopiert werden, aber nur die Sitzenden können ein neues Material eingeben.

Auf Kontraste achten, sowohl was die Stimme angeht als auch die Länge des Materials! „Wir machen Musik!“

Beispiel für Sätze (die Bewegungen können hier nicht wiedergegeben werden): „In Afrika ist immer August“ - „Du Steckrübe!“ - „Ich kriege keine Luft.“

## DRITTER TAG

Worte zum Tag:

„The best thing, we can do is not to stop the creativity.“

„Gib Schülern einen Platz, wo sie alles ausprobieren können – dann hast du gewonnen.“

### ÜBUNG 1: VIER MÖGLICHKEITEN

Gruppenarbeit: Es gibt vier Möglichkeiten der Aktion:

- Still stehen, auf den Atem achten
- Gehen und dabei ständig sprechen
- In Zeitlupe bewegen
- Große Bewegungen oder Sprünge und laut sein (Schreie)

Alle bewegen sich und wechseln nach Belieben und nach eigenem Impuls zwischen diesen Möglichkeiten. Auch hier nicht der Reihe nach abhaspeln (immer 1-4), sondern musikalisch arbeiten, variieren auch in der Reihenfolge!

### ÜBUNG 2: EMPTY VESSEL (DAS LEERE GEFÄß)

Vierergruppen: Eine Person ist das leere Gefäß, die anderen drei sind „Messengers“ - sie geben ihre Aktionen dem „Gefäß“ vor. Wie Bienen, die ihren Honig in einen Topf ablegen. Der Topf, das Gefäß, hat keinen eigenen Willen, er muss kopieren, was jeder Messenger ihm vorgibt an Bewegung und Sprache oder Lauten. Er kopiert Form und Inhalt (also die Bewegungen und den Gefühlsausdruck)!

Während dieser Interaktion zwischen einem Messenger und dem „Leeren Gefäß“ bleiben die anderen beiden Messenger in Wartestellung, so lange, bis einer unterbricht und dem Gefäß etwas Neues vorgibt, das diese/r wieder kopieren muss. Es sind keine Antworten, sondern möglichst exakte Kopien – also auch Fragen werden durch Fragen kopiert (Auf: „Wie geht es dir?“ kommt die Reaktion des Gefäßes: „Wie geht es dir?“).

Mögliche Varianten: Nur Bewegung, Bewegung mit Sound, Bewegung mit Sprache, nur Sprache.

In der Vierergruppe wechseln, bis jeder einmal das leere Gefäß war. Nach jedem Set miteinander reden und Erlebnisse austauschen!

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

Das Gefäß soll seine Aufmerksamkeit nicht nur auf den aktiven Messenger richten und fokussieren, sondern auch die anderen im Auge(nwinkel) halten! Die Gruppe soll nicht zusammenklumpen, sondern auch über größere Abstände agieren, durch den Raum spielen.

Wenn ein Messenger nicht gesehen, gehört oder verstanden wird, bricht er ab und versucht etwas anderes. Wenn ein Gefäß nichts sieht, hört oder versteht, wartet es ab, bis sich (möglichst sofort!) ein anderer Messenger einschaltet. Nicht diskutieren oder schmollen („Du hast mich gar nicht gesehen!“).

**„Empty Vessel simulates and stimulates spontaneity. Many students believe, they cannot be spontaneous, but as „vessel“, they travel through a flow of radical shifts of realities without forethought.“**

## ÜBUNG 3: KOLLEKTIVGESCHICHTEN IM RHYTHMUS

Eine Gruppe – oder in unserem Fall zwei – gehen im gleichen Rhythmus. Einer beginnt eine Geschichte zu erzählen mit der Regel: Auf jeden Schritt eine Silbe! An einer Stelle gibt er an ein anderes Gruppenmitglied weiter und steigt aus, geht an den Rand. Der zweite, erzählt die Geschichte weiter, immer noch auf jeden Schritt eine Silbe, gibt weiter, steigt aus und so fort. Am Ende bleibt noch eine/r übrig, der die Geschichte zu Ende bringen muss.

### **Variante:**

Nicht den gleichen Rhythmus wählen, sondern wer erzählt, bestimmt den Schritt und die Gruppenmitglieder müssen die Schrittfolge und das Tempo mitmachen.

Beachten: weitergeben, bevor die Geschichte an Wendepunkte kommt! - Auf Form und Inhalt achten: Wer zuviel auf die Geschichte achtet, vergisst das Gehen, den Rhythmus. Wer zuviel auf die Form, die Bewegung achtet, kommt mit der Geschichte nicht klar!

Eine Intention dieser Übung: „Bring awareness in your lower body!“ Viele Schauspieler arbeiten nur mit dem Oberkörper!

## ÜBUNG 4: PROVIDER AND COPIER

Trioübung: Ein Provider gibt Material vor - kurze Aktionen mit klarem Anfang und deutlichem Ende, insgesamt nicht mehr als drei. Mindestens eine Aktion führt durch den Raum, mindestens eine ist direkt an eine Person des Trios gerichtet.

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

Die Copier nehmen erst ein Material des Providers auf, wiederholen es, dann das zweite. Jetzt können schon alle drei frei mit zwei Aktionen spielen. Nach dem Anbieten des dritten Stückchens stehen drei Aktionen zum Spiel zur Verfügung. Das Trio bewegt sich durch den Raum und spielt wieder musikalisch mit den Aktionen, also in beliebiger Reihenfolge.

**Kommentar:** Als Provider nicht nur mechanische Bewegungen machen, nicht nur einen Teil von sich geben! Die Verbindung zu sich selbst, zu seinem ganzen Selbst bewahren! Mit Körper und Geist in eine Aktion reingehen! Das ist interessanter für mich und die anderen. Nicht denken, Kontraste geben!

## LAST PERFORMANCE SCORE

Provider-Copier-Trios spielen der ganzen Gruppe vor. Erweiterung der Regel: Jeder der drei ist Provider (und damit auch Copier). Einer beginnt mit einer Aktion, die die anderen wiederholen; der Zweite gibt seine Aktion vor, die wiederholt wird. Nun kann wie oben mit zwei Aktionen gespielt werden, bis die dritte Aktion des Dritten aufgenommen wird.

Sten zum Schluss:

*„Kreativität ist mehr zu sein, nicht anders.“*





---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

## ANHANG

### Literatur:

Ruth Zapora: Action Theater – The Improvisation Of Presence, Berkeley California, 1995 (Alle fettgedruckten Zitate im Text sind aus dem Buch entnommen, Pi)

### Kontakte:

[www.stenrudstrom.com](http://www.stenrudstrom.com)

[www.actiontheater.com](http://www.actiontheater.com)

[www.lds-berlin.de](http://www.lds-berlin.de) (Landesarbeitsgemeinschaft Darstellendes Spiel in der Berliner Schule e.V.)

### Adressen der Teilnehmer:

<i>Name</i>	<i>Vorname</i>	<i>Schule</i>	<i>Tel</i>	<i>E-Mail</i>
Baasner	Martina	Friedrich-Ebert-Oberschule	772 73 03	pm.baasner@snaflu.de
Belkins	Christel	Mildred-Harnack-OS	445 33 11	
Biehan	Brunhild	Rückert-Oberschule	85 50 63 62	
Boge	Julia	Victor-Klemperer-Kolleg	98314992	
Burchardt	Helga	Raoul-Wallenberg-Oberschule		
Dahlendorf	Kirsten	Rheingau-Oberschule		
Duckert	Anne	Evangelisches Gymnasium zum Grauen Kloster	8228040	anneduckert@freenet.de
Duderstadt	Beate	Ossietzky-Oberschule		
Eichhorn	Dennis	Oskar-Schindler-Oberschule	8281819	UweEich@t-online.de
Funke	Katrin	Kant-Gymnasium	825 45 80	funke_berlin@t-online.de
Heister	Gudrun	Friedrich-Ebert-OS	8218656	Heister.Stein@t-online.de

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

<i>Name</i>	<i>Vorname</i>	<i>Schule</i>	<i>Tel</i>	<i>E-Mail</i>
Herborn	Martin	OSZ-Recht	61280002	MartinHerborn@yahoo.de
Heyck	Beatrix	Herder-Oberschule	8737529	
Heyn	Julia	Leibniz-Oberschule	33 50 75 73	jheyne@freenet.de
Hilbert	Iris	Robert-Koch-Oberschule	441 39 44	ihilbert@gmx.de
Höhne	Angelika	Wilhelm-von-Siemens-Oberschule	033439-79955	
Hülsebeck	Maria	OSZ-Büro	3412309	Huelsebeck@t-online.de
Hunger	Karl	Diesterweg-OS	662 42 59	hunger@sireconnect.de
Husic	Mediha	Max-Taut-OS		m.husic@gmx.de
Junghans	Katrin	Oberschule am Eisengrund	928 83 62	hkjung@t-online.de
Klammer	Peter Wolfgang	Luise-Henriette-Oberschule		peterklammer@freenet.de
Kleinschmidt	Mathias	Hannah-Arendt-Oberschule	653 36 58	
Krauskopf	Michael	H.-Wegscheider-Oberschule	4457326	mikra.arnimplatz@freenet.de
Krug	Ulrike	Kolleg Schöneberg		ulrikekrug@freenet.de
Kündiger	Sabine	Rosa-Luxemburg-Oberschule	47757257	S_Kuendiger@yahoo.de
Lehr	Gabi	Pasteur-Oberschule	8218656	gabi.lehr@freenet.de
Lupa	Fermosa	Schadow-Oberschule	973 75 29	fermosalupa@web.de
Mayr	Stefan	Canisius-Kolleg	812 17 50	swmayr@web.de
Mess	Annegret	Robert-Blum-OS	8737967	annemess@freenet.de
Mlynek	Dagmar	Gymnasium Steglitz	80108410	dagmar.mlynek@web.de
Müller	Sabine	Raoul-Wallenberg-Oberschule		
Neu	Ulrike	Clay-Oberschule	61076848	u.neu@gmx.de
Oehler	Dorothee	Herder-Oberschule	23639064	
Otto	Beate	Anna-Seghers-OS	626 46 45	
Pechstein	Jana	Barnim-Oberschule	477 20 38	
Pischon	Harro	Arndt-Oberschule	84409395	harro.pischon@t-online.de

---

# ACTION THEATER

FORTBILDUNG DARSTELLENDEN SPIEL 2003

---

<i>Name</i>	<i>Vorname</i>	<i>Schule</i>	<i>Tel</i>	<i>E-Mail</i>
Plath	Evelin	2.O/OG Spandau	0331- 5054315	plath_berlin@hotmail.com
Poethko	Hans	Evangelische Schule Frohnau	851 79 36	hpoethko@aol.com
Pöll	Ulrich	Hermann-Hesse-OS	033203- 23258	
Richter	Petra	Erich-Fried-OS	2942323	PetraMRichter@gmx.de
Schroedter	Meike	Kurt-Tucholsky-OS	4723452	
Schulte	Brigitte	Heinrich-von-Kleist- Oberschule	3419749	Brigitte@Schulte.net
Schultz	Sibylle	Schulfarm Insel Scharfenberg	44356935	sischuberlin@web-de
Seite	Sibylle	Oranke-Oberschule	47473270	sibylle.seite@snaflu.de
Spies	Carola	Anna-Freud-OS	68059559	
Sternberg	Ute	Barnim-Oberschule	929 52 81	
Stollreiter	Ulrike	G.-Heinemann-OS	834 09 753	
Stroetzel	Maria	Rathenau-Oberschule		mapestroetzel@t-online.de
Strohmeier	Marianne	Willi-Graf-OS		klausstrohmeier@web.de
Tendel	Kristina	Sophie-Scholl-OS	213 24 88	ktendel@web.de
Trenner	Heike	Schlieman-OS		
Westphal	Marina	Anna-Freud-OS	6513806	

Noch einmal ein Hinweis auf die Website der LDS-Berlin (s.o) auf der ihr Informationen erhaltet und vor allem die Termine von Aufführungen von euch oder Kolleginnen und Kollegen eintragen lassen könnt!

Dieses Protokoll wird in Kürze auch ins Netz gestellt.

pi