
KLASSE
KLASSE
KLASSE
TOUR

THEATER STRAHL
BERLIN

Inhalt

	Seite
Vorwort	3
INFORMATIONEN ZU DEN STÜCKEN	
• Inszenierung und Inhalt	4
• Figurensteckbriefe	5
• Szenenspiegel KLASSE KLASSE	10
• Szenenspiegel KLASSE TOUR	12
DIDAKTISCHER TEIL	
• Das Nachgespräch	15
THEATERPRAKTISCHER TEIL	
• Allgemeine Informationen	18
• Warm Up	19
Themenfelder	
• Auseinandersetzung mit dem Gesicht	20
• Geräusche	21
• Maskenbau	22
• Maskenspiele	22
INFORMATIVER TEIL	
• Zur Entstehung von KLASSE KLASSE	26
• Interview mit einer Maskenspielerin	28
• Maskentheater	29
Literatur Impressum Danksagung	30
Theaterpädagogische Angebote bei THEATER STRAHL	31

Liebe Lehrerinnen, liebe Lehrer!

KLASSE KLASSE zeigt Menschen und Situationen des Schulalltags. Die einzelnen Typen, vom Streber bis zum Klassenclown, kommen den ZuschauerInnen, ob jung oder alt, sehr vertraut vor. Die Inszenierung setzt archetypische Verhaltensmuster in Szene und verleiht den Figuren eine zeitlose Wiedererkennbarkeit. In KLASSE TOUR wird das Figurenensemble auf eine Klassenfahrt geschickt. Leitmotiv der Fortsetzung ist die „Reise“, die die Figuren nicht nur äußerlich sondern vor allem innerlich vollziehen. Die neuen Umgebungen und Erfahrungen fordern die Figuren heraus und provozieren persönliche Entwicklungen. Der „Rebell“ gerät an seine Grenze, der „Streber“ entdeckt die Liebe, die „Stille“ wird zur Punkerin.

Neben Übungen und Anregungen zum Maskenspiel enthält das Materialheft insbesondere Module, die eine kreative Auseinandersetzung mit den vorgestellten Figuren, ihren Eigenschaften, Beziehungen und Konflikten ermöglichen. Alle Module können sowohl für eine Nachbereitung der Stücke KLASSE KLASSE als auch KLASSE TOUR eingesetzt werden.

Wir wünschen Ihnen und Ihren SchülerInnen einen spannenden Aufführungsbesuch und eine anregende Nachbereitung im Unterricht!

Cornelia Baumgart (Theaterpädagogin), Oliver Kahrs (Dramaturg),
Ann-Marleen Barth (Theaterpädagogin)

KLASSE KLASSE

Inszenierung

Generation 13+ | 80 Min., keine Pause

Uraufführung bei THEATER STRAHL BERLIN im Dezember 2007

Masken-Beatbox-Theater von Michael Vogel und Ensemble | Regie und Masken: Michael Vogel |

Co-Regie: Stefan Lochau | Bühne: Michael Ottopal | Kostüme: Eliseu R. Weide | Musik: Daniel

Mandolini | Video-Animation: Andreas Dihm | Illustrationen: OL | Licht: Werner Wallner |

Es spielen: Anne-Rebekka Düsterhöft/Susanne Plassmann, Janne Gregor/Benjamin Reber, Dana Schmidt, Alfred Hartung/Dirk Böhme, Wolfgang Stüßelm Daniel Mandolini | Koproduktion mit THEATER DUISBURG | Gefördert vom Hauptstadtkulturfonds

Inhalt

KLASSE KLASSE taucht ein in den Mikrokosmos Schule und rührt an das kollektive Gedächtnis von Generationen. Wer kann sich nicht an seine eigene Schulzeit erinnern – mit all diesen unvergesslichen Typen, dem Streber und dem Star, dem hässlichen Entlein und der Diva, dem Leitwolf und den Sidekicks, der Sportskanone und dem Klassenclown? Dazu der arrogante Lehrer und die fürsorgliche Lehrerin, die Strenge und der Liberale, das Opfer und der Mädchenschwarm? In einer dynamischen Collage werden die Konflikte einer Schulklasse auf die Spitze getrieben – mit viel Rhythmus, Körpereinsatz, Witz und Poesie.

KLASSE TOUR

Inszenierung

Generation 13+ | ca. 90 Min., keine Pause |

Uraufführung bei THEATER STRAHL BERLIN am 25. Oktober 2011

Masken-Beatbox-Theater von Michael Vogel und Ensemble | Regie und Masken: Michael Vogel |

Co-Regie: Stefan Lochau | Bühne: Michael Ottopal | Kostüm: Pascale Mühl | Musik: Willi Daum,

Daniel Mandolini | Technik: Werner Wallner | Dramaturgie: Oliver Kahrs | Es spielen: Anne-Rebekka Düsterhöft/Anna Kistel, Janne Gregor, Dana Schmidt, Alfred Hartung, Wolfgang Stüßel |

Koproduktion mit THEATER DUISBURG

Inhalt

Raus aus der Schule, rein ins Vergnügen! Sie gehen gemeinsam auf Klassenfahrt, die Masken-Typen aus KLASSE KLASSE. In einer turbulenten Collage aus Komik, Fantasie und Gruppendynamik ist eins sicher: Nichts ist wie es scheint. Hinter 14 Masken wandeln sich die Charaktere: Aus Schlafmützen werden Traumtänzer. Aus Stillschweigern werden Unruhestifter. Aus Mode-Püppchen werden böse Mädchen. Auf der Bühne geraten die Bilder aus den Fugen. Der Beat-Boxer leistet ganze Arbeit, erzeugt Klangwelten und geht mit dem Publikum auf eine akustische Reise.

KLASSE TOUR ist die konsequente Weiterentwicklung des erfolgreichen, neuen Theater Strahl-Genres: Masken-Beatbox-Theater.

Masken-Beatbox-Theater

Beatboxen, auch Mouthdrumming oder Vocal Percussion genannt, ist das Erzeugen von Beats einzig und allein mit Lippen, Zunge, Stimme und Rachen. In den Stücken KLASSE KLASSE und KLASSE TOUR ist Mando, der mehrfache deutsche Meister im Beatboxen, eine zentrale Figur. Mit seinen Sounds und Beats bringt er die Figuren auf Trab. Als Geräuschemacher erzeugt er Atmosphären und Klangräume. Im Zusammenspiel mit dem nonverbalen Maskentheater entsteht eine neue und faszinierende Ästhetik zwischen Pop und Poesie.

KLASSE KLASSE und KLASSE TOUR

Figurensteckbriefe

Typen des Schulalltags

Im Mittelpunkt von KLASSE KLASSE stehen die Besonderheit und die Einzigartigkeit der Figuren. In KLASSE TOUR vollziehen die Figuren eine äußere und innere Reise, die sie wachsen und sich wandeln lässt. Die folgenden Figurensteckbriefe enthalten Beschreibungen der wichtigsten Eigenschaften und Merkmale der Figuren. Für einige Module im theaterpraktischen und didaktischen Teil können Ihnen die Figurensteckbriefe behilflich sein.



Eigenschaften: kaum Durchsetzungsvermögen, teilt mit anderen und gibt ab – z.B. sein Essen mit Hella, ist hyperaktiv, seine Stimmungen wechseln sehr schnell zwischen glücklich und traurig. Diese letztgenannte Eigenschaft macht ihn auch zum Klassenclown.

Gesten: schnelle Beine, immer in Bewegung, hält seine Mütze fest, weil die anderen sie ihm sonst wegnehmen.

Typ: Geber, Optimist und ein bisschen der Looser

Traum: Astronaut

Veränderung in KLASSE TOUR: Die Schluss-Szene zeigt Sepp in freundschaftlicher Verbundenheit mit René. Sepp trägt Kleidungsstücke von René. Endlich scheint er Anschluss gefunden zu haben.



Eigenschaften: ordentlich, genau, pingelig, pünktlich, brav, macht keinen Quatsch mit den anderen SchülerInnen mit. Wenn die Liebe dazu kommt (mit Kerstin) verändern sich seine Eigenschaften ins Gegenteil und somit auch die Maske.

Gesten: Händereiben, auf die Uhr schauen, Zeigefinger heben, alles ordnen (Zettel, Stifte).

Typ: Streber, Einzelgänger, Denker

Traum: Richter

Veränderung in KLASSE TOUR: Paul verliebt sich in Tanya. Von Liebe erfasst werden seine Bewegungen weicher, lebendiger und spontaner.



Eigenschaften: kraftvoll, gefühlvoll, „russische Seele“, herzlich, naiv, sprüht vor Lebendigkeit. Ein Typ mit großem Herz, der sein Herz gerne verschenken möchte, auf der Suche nach dem großen Glück. Einer der loszieht, um die Liebe zu finden.

Gesten: Luftboxen und andere Kraftgesten

Typ: Beschützer, Gerechter, Friedliebender

Traum: Boxer



Eigenschaften: cool, aggressiv, dominant, rechthaberisch, realistisch, widersetzt sich den LehrerInnen, bedroht andere, Gruppenanführer, steht auf Waffen, Macht, Computerspiele, will die Kontrolle haben. In Gegenwart von Mädchen, die er toll findet, wird er unsicher.

Gesten: zieht seinen Kamm wie ein Messer, Stinkefinger, sehr maskuline Bewegungen, feste Schuhe: Springerstiefel

Typ: Provokateur, Rebell

Traum: Automechaniker

Veränderung in KLASSE TOUR: In einer Auseinandersetzung mit Kyra verliert Arnold die Kontrolle. Dem Rebell wird eine Grenze gezogen, er muss die Reise vorzeitig beenden und wird nach Hause geschickt.



Eigenschaften: die dünne, graue Maus mit Brille. Sie ist zunächst sehr eifrig und interessiert sich ernsthaft für die Dinge, die sie in der Schule lernt. Ordnet sich unter. Lässt sich von Kyra die Jacke abziehen, ohne aufzumucken. Sie ist ein bisschen zickig - allerdings nicht viel mehr als die anderen Mädchen in ihrer Klasse. Leider ist sie alles andere als cool oder besser gesagt, sie ist so spießig, dass sie schon wieder cool ist. Aber das weiß keiner - sie leider auch nicht und so tut sie ihr bestes, um dazu zu gehören.

Gesten: eckige, steife Bewegungen, beobachtet Andere.

Typ: Angepasste, Streberin

Traum: Fernsehansagerin

Veränderung in KLASSE TOUR: Zu Beginn des Stücks verwandelt sich Kerstin in eine Punkerin. In KLASSE TOUR tritt sie als selbstbewusste Persönlichkeit auf, die sich in Konflikten behauptet und sich von der Meinung der Gruppe nicht beirren lässt.



Eigenschaften: selbstbewusst und eine Beschützerin, schlagfertig, naiv, offen und immer hungrig, sonniges Gemüt, liebt Musik, singt und tanzt gern – besonders Samba.

Sie will lieb haben und knuddeln. Hausaufgaben vergisst sie oft zu machen.

Gesten: schwankt zwischen Vitalität und Erschöpfung, impulsive, kraftvolle Bewegungen

Typ: Sonnenschein, Vermittlerin, auch Clown

Traum: Kindergärtnerin

Veränderung in KLASSE TOUR: Während Hella in KLASSE KLASSE in vielen Situationen einen Ausgleich in der Gruppe herstellt, gerät sie in KLASSE TOUR durch ihre direkte und impulsive Art in einige Konflikte.



Eigenschaften: immer müde, lustlos, nett zu den anderen, wird auch gewalttätig, Fußballfan, sucht Nähe zu Arnold und macht auch Sepp fertig. Ist kraftlos für die Aufgaben, die die Schule von ihm fordert, hat nie die Hausaufgaben, besticht andere, um abschreiben zu dürfen, gilt bei den Lehrern als faul.

Gesten: legt Kopf auf den Tisch zum Schlafen, lasche Körperhaltung, gebeugter Rücken, Hertha-Schal und -Mütze.

Typ: Opportunist, Versager, Mitläufer

Traum: Pilot

Veränderung in KLASSE TOUR: In KLASSE TOUR ist Joschka eine zentrale Persönlichkeit, die viele Kontakte knüpft, mit allen Figuren gut auskommt, die sich aber auch als Mitläufer einspannen lässt.



Eigenschaften: zeigt sich cool und abgeklärt, aber auch sehr sensibel, zweifelnd, arrogant. Sehr ambivalente Figur: Einerseits ist er selbst gewählter Außenseiter, der demonstriert, dass ihn niemand interessiert, aber wehe, er wird nicht bewundert. Einerseits fühlt er sich zu anderen AußenseiterInnen hingezogen (siehe Hella), andererseits macht er mit der Klassenschönheit rum.

Gesten: langsame Bewegungen, ernster Ausdruck, Zeichen der Teufelsverehrung mit der Hand, Gothiclook, Pentagramm, Friedhof

Typ: Individualist, Skeptiker

Traum: Nihilist (verweigert sich allem)



Eigenschaften: provoziert, dominiert Schwächere, cool, hört Hip Hop Musik, will sich nicht unterordnen, stellt eigene Regeln auf, klagt auch bei MitschülerInnen (abziehen), androgyn

Gesten: HipHop Armbewegungen, langsame, fließende Kopfbewegungen

Typ: Herausfordernde, Starke

Traum: DJ



Eigenschaften: selbstbewusst, arrogant, kokettiert, schönheitsbewusst, zickig.

Sieht sich über Anderen stehend, fühlt sich als etwas Besseres, lässt aber die KlassenkameradInnen doch nicht hängen.

Gesten: Spiel mit den Haaren und Handy, Modelgang, körperbetont

Typ: die Schöne, Arrogante

Traum: TV-Ärztin

Veränderung in KLASSE TOUR: In KLASSE KLASSE wird Tanya von Vitali umgarnt. In KLASSE TOUR haben sich die Rollen vertauscht: nun buhlt Tanya um Vitalis Aufmerksamkeit, der von ihr jedoch nichts mehr wissen will.

Szenenspiegel

KLASSE KLASSE

1 | Auftritt der SchauspielerInnen

Die SchauspielerInnen laufen ein, werden hinter einer Tafel eingescannt und tauchen mit einer Maske wieder auf.

2 | Putzfrau allein im Klassenraum

Die Putzfrau packt einen Blumentopf und ein kleines Kofferradio aus, stellt Musik an und beginnt zu putzen, wobei sie den einen oder anderen Fleck ignoriert. Sepp kommt, drückt ihr den Blumentopf in die Hand und geht wieder ab. Auch die Putzfrau geht von der Bühne. Nacheinander kommen die SchülerInnen im Klassenraum an. Vitali kommt, versteckt eine rote Herz-Geschenkbbox unter der Schulbank von Tanja und wird dabei von Kerstin überrascht. Er rückt ihr den Stuhl zurecht, setzt sich neben sie und schreibt von ihr die Hausaufgaben ab. Tanya kommt, sieht einen Fleck auf ihrem Tisch und setzt sich deshalb lieber auf den Platz von Sepp. Joschka sieht den Fleck nicht und legt seine Tasche drauf. Als er dann doch den Dreck an seinen Klamotten bemerkt, ist er verärgert und verlangt von Sepp, ihm die Hose und die Tasche sauber zu putzen.

3 | Kopfhörer

René tritt auf und Kyra bietet ihm einen Kopfhörer an. Er lehnt ab. Hella kommt dazu und sie hören gemeinsam Musik. Als Hella René den Kopfhörer anbietet, nimmt er ihn gern. Die beiden kommen sich körperlich näher – misstrauisch beobachtet von Kyra. Hella und René wirken sehr vertraut. Arnold tritt auf und versucht Kyra mit einer Pistole zu imponieren, die er dabei hat. Paul erwartet den Unterricht mit Spannung.

4 | Klassenarbeit

Darth Förster, der imaginäre Lehrer, ordnet eine Klassenarbeit für die Unterrichtsstunde an. Alle schreiben bei Paul ab.

5 | Im Treppenhaus

Jede neu auftretende Figur versucht auf ihre Weise Sepp die Mütze vom Kopf zu nehmen und die Treppe hinunter zu werfen. Tanja und René suchen sich eine Schmusecke und knutschen. Es wird deutlich, dass auch Vitali in Tanya verliebt ist. Die Szene endet mit Vitalis Blues: er tanzt verträumt mit dem Schal von Tanya. Als diese Vitali bemerkt, holt sie sich ihren Schal energisch zurück.

6 | Biologieunterricht

Kyra macht Krawall, indem sie Pauls wohlgeordnete Bücher vom Tisch wirft. Kerstin kommt mit ihrer neuen Weste und präsentiert sie stolz Kyra. Diese zieht sie an, findet sie schick und gibt Kerstin dafür ihre alte Jacke. Kerstin ist entsetzt, traut sich aber nicht Kyra contra zu geben. Im Unterricht bewertet der Lehrer nur die Antworten von Paul als richtig, bevor er vorzeitig den Unterricht verlassen muss. Paul sammelt seine Bücher wieder ein, doch Arnold wirft sie in den Müll. Danach landet auch Paul im Papierkorb. Alle gehen ab, nur Paul bleibt im Mülleimer zurück. Kerstin hilft ihm schließlich aus dem Papierkorb herauszukommen. Sie nähern sich an und küssen sich – bis Joschka sie unterbricht.

7 | Unterricht

Die Szene beginnt mit dem Auftritt von Joschka, bis er müde wird und auf dem Stuhl einschläft. Tanya tritt mit einem Sprühdosen-Flamenco auf. Hella und Sepp kommen dazu und teilen sich Sepps Frühstück. Vitali kommt dazu, schenkt Hella die Herzsachtel, die sie aber gar nicht haben will. Der

Unterricht beginnt, die SchülerInnen käbbeln sich und beginnen mit Alltagsgegenständen einen Sambarhythmus zu spielen.

8 | Hilfloze Referendarin

Die Referendarin steht an der Tafel und wird von den SchülerInnen mit Papierschnipseln beworfen. Nach dem Unterricht bleibt sie alleine zurück, nimmt Tabletten und weint. Die Putzfrau kommt und tröstet sie. Die Lehrerin tritt sehr energisch auf, nimmt der Referendarin das Klassenbuch ab und schickt sie weg. Die Tabletten der Referendarin lehnt sie ab. Die Lehrerin fordert das Publikum auf, sich am Unterricht zu beteiligen und verteilt Zensuren.

9 | Klassenbuch

Die Lehrerin schreibt an der Tafel und wird von Sepp mit einem Ghettoblaster dabei gestört. Die Lehrerin versucht die Situation in den Griff zu bekommen, indem sie Eintragungen in ihr rotes Notenbuch vornimmt. Es halten sich immer weniger SchülerInnen an ihre Anweisungen. Sie nehmen ihr das Notenbuch ab und werfen es sich zu. Als die Lehrerin es wieder zurückgewinnen kann, übergibt sie das Notenbuch dem Sportlehrer.

10 | Sportunterricht

Im Sportunterricht: der Sportlehrer versucht sich an die Mädchen heranzumachen. Diese tricksen ihn aus, ziehen ihm die Hose herunter und fotografieren ihn. Der Direktor tritt auf, nimmt ihm das Notenbuch ab und schickt ihn weg.

11 | Show Down

Der Direktor dreht auf der Jungentoilette den Wasserhahn zum Pinkeln auf. Paul kommt dazu, zeigt ihm wie prima das Pinkeln bei ihm klappt und verschwindet siegessicher. Dann tritt Arnold auf und raucht auf der Toilette. Der Direktor nimmt ihm die Zigaretten ab, doch Arnold hat immer wieder eine neue Schachtel in der Hand, die der Direktor ihm wieder abnimmt. Dann zieht Arnold seine Pistole. Der Direktor entwendet sie ihm und ohrfeigt ihn. Arnold ohrfeigt daraufhin den Direktor, der wieder Arnold, Arnold abermals den Direktor und schlussendlich richtet der Direktor die Waffe auf Arnold. Kyra kommt dazu und zieht wiederum ihre Waffe, Arnold zieht eine zweite Waffe! Die energische Lehrerin eilt dem Direktor zu Hilfe – mit einem Jagdgewehr! Zuletzt kommt die Putzfrau hinzu und zieht die Klospülung. Alle werden weggespült...

11 | Schlusszene

Die Putzfrau ist allein auf der Bühne und geht zum Rhythmus ihres Kofferradios tanzend ihrer Arbeit nach. Den Schluss der Inszenierung markieren die SchauspielerInnen, die hinter ihren Masken hervortreten.

Szenenspiegel

KLASSE TOUR

1 | Prolog

Die SchülerInnen bereiten sich auf die Klassenfahrt vor. Kerstin tauscht ihr Sommerkleid gegen eine punkige Lederjacke. Vitali boxt mit seinem Spiegelbild. Hella's Stoffhund passt nicht in den Koffer. Die Bühne verwandelt sich in einen Bahnsteig, eine Abteiltür öffnet sich und die Figuren treten ein.

2 | Zugfahrt

Die SchülerInnen suchen ihr Abteil. Die Rangeleien, Zusammenstöße und Begegnungen offenbaren ihre Eigenheiten und Beziehungen.

3 | Zimmer beziehen

Die SchülerInnen beziehen die Zimmer des Jugendgästehauses. Vitali sucht Kerstins Nähe. Hella und Joschka geraten in Streit um das schönste Zimmer. Tanya findet keine Zimmerpartnerin.

4 | Feuer

Tanya und Kerstin müssen gemeinsam ein Zimmer beziehen. Tanya versprüht ihr Deo im ganzen Raum und wirft Kerstins Gameboy in den Papierkorb. Daraufhin schmeißt Kerstin ein Kleidungsstück von Tanya hinterher und zündet den Papierkorb an. Feueralarm ertönt. Mitschüler und Direktor löschen im Flur den Brand. Gegenüber dem Lehrer täuschen beide Ahnungslosigkeit vor.

5 | Kantine

SchülerInnen und Lehrer treffen sich an der Essensausgabe.

6 | Waschraum

Hella und Tanya rangeln um den Platz vorm Spiegel. Der Streit wird durch Arnold und Joschka unterbrochen, die sich in einer Toilettenkabine versteckt haben und von den Mädchen Fotos knipsen. Gemeinsam vertreiben Tanya, Hella und Kerstin die Jungs. Als Hella und Tanya wieder allein sind, eskaliert der Streit aufs Neue. Frau Brinkmann kommt hinzu und schlichtet.

7 | Nachtruhe

Joschka prahlt gegenüber Vitali mit den Fotos aus dem Mädchenwaschraum. Kerstin und Hella versuchen ihm das Foto-Handy abzunehmen. Frau Brinkmann geht dazwischen, schickt die SchülerInnen in ihre Zimmer und hält Nachtwache. Als Frau Brinkmann eingeschlafen ist, öffnen sich die Türen und alle SchülerInnen schleichen in das Zimmer von Joschka und Arnold.

8 | Träume

Die Zimmerwände drehen sich und gewähren Einblicke in die Träume der schlafenden SchülerInnen.

9 | Ausflug

Museum: Die Klasse besucht ein Museum. Tanya versucht, sich Vitali anzunähern. Als der flüchtet, wendet sie sich Paul zu und verbindet dessen Audio-Guide mit ihrem MP3-Player. Beide beginnen ausgelassen zu tanzen.

Dorfkirche: In einer Tagtraum-Phantasie stellt sich Joschka vor, wie er und Hella in der Kirche getraut werden.

Bergwanderung: Hella bleibt hinter der Gruppe zurück. Auf einer Waldlichtung wartet Joschka auf sie. Plötzlich beginnt es zu donnern und zu regnen. Joschka baut ein Not-Zelt auf, in dem die beiden Unterschlupf suchen.

10 | Gameboy

Vitali besucht Kerstin, die auf ihrem Zimmer Gameboy spielt. Während Kerstin wenig Notiz von Vitali nimmt, beginnt Tanya um seine Aufmerksamkeit zu buhlen. Paul kommt hinzu und schenkt Tanya eine Pralinenschachtel.

Vitali und Kerstin ziehen sich in Vitalis Zimmer zurück. Als Vitali aufdringlich wird, gibt Kerstin ihm eine Ohrfeige und verlässt den Raum. Tanya erscheint und versucht Vitali zu verführen. Nun kommt auch noch Paul herein, der einen Boxkampf mit dem vermeintlichen Konkurrenten provoziert. Von einem Kinnhaken getroffen, wankt Vitali aus dem Zimmer.

11 | Böser Scherz

Sepp windet sich in Alpträumen, während Renè ein „schwarzes Ritual“ durchführt. Nach einer Weile verlässt René das Zimmer. Joschka und Arnold erblicken durch die offene Tür den schlafenden Sepp. Auf Arnolds Initiative binden sie das Bettlaken knapp unter Sepps Kopf zusammen. Sepp erwacht und gerät in Panik. Kyra kommt herein, befreit Sepp und stellt ihren Freund Arnold harsch zur Rede. Arnold drückt Kyra so stark auf das Bett, dass sie bewusstlos wird. Joschka und Hella eilen Kyra zur Hilfe. Ein Licht- und Bühnenbildwechsel zeigt, dass Arnold mit dem Zug nach Hause geschickt wird.

12 | Party

Die Klasse feiert die Abschlussparty ihrer Klassenfahrt. Noch einmal haben sich ganz neue Pärchen-Konstellationen gebildet. Nur Hella ist leer ausgegangen. Deprimiert lässt sie sich von Vitali zu einem Zug aus einem Joint überreden. Im Cannabisrausch scheinen die Wände und der Boden zu wanken. Hinter jeder Wand erscheint ihr Joschka, der jedesmal eine andere ihrer Freundinnen in den Armen hält. Die Lehrerin Frau Brinkmann betritt die Tanzfläche. Alle tanzen.

DIDAKTISCHER TEIL

Das Nachgespräch

Das Ziel eines Nachgesprächs ist, gemeinsam das Gesehene zu rekonstruieren, Unklarheiten und Zusammenhänge zu besprechen und einen Eindruck von der großen Vielfalt möglicher Interpretationen zu gewinnen.

Idealerweise führen sogenannte „offene“, allgemein formulierte Fragen zu einer lebendigen Diskussion, die ihre eigenen Problemstellungen entwickelt. Eher „geschlossene“ Fragen, die einen Fokus auf bestimmte Aspekte setzen, können hilfreich sein, um Erinnerungen wach zu rufen, das Gespräch in Gang zu bringen und es schrittweise auf eine offene Form hinzuführen.

Fragen zur Gesprächseröffnung

Ereignisse und Inszenierung

- Was ist in dem Theaterstück passiert?
- Was ist noch passiert?
- Wie endet das Theaterstück?
- Welche Medien wurden eingesetzt? Auf welche Weise?
- Was war ungewohnt? Was hat euch überrascht?

Verständnis

- Habt ihr Fragen zu den Geschichten?
- Was habt ihr nicht verstanden?
- Was fandet ihr seltsam?

Erleben

- Welches war der spannendste Moment?
- Was hat euch besonders gut gefallen?
- Welche Szene ist euch besonders in Erinnerung geblieben?
- Was hat euch nicht gefallen?
- Was war lustig?
- Was war cool?
- Was war langweilig?

Fragen zu den Figuren, ihren Beziehungen und Konflikten

- Welche Figuren sind dir in Erinnerung geblieben?
- Was an der Figur fandest du bemerkenswert?
- Welche Eigenschaften hatte sie?
- Welche körperlichen Ausdrucksmittel hat die Figur?
- Welche Eigenschaften kann man daraus ableiten?
- Welche Schülertypen haben die Figuren dargestellt?
- Welche kennst du davon?
- In welchen Verhältnissen stehen die Figuren zueinander?
- Welche Figuren waren befreundet oder nicht befreundet?
- Wie wurde mit den Konflikten umgegangen?
- Wie werden diese geregelt?

Wer war gegen wen und wer war mit wem zusammen?
Welche Lehrertypen hast du gesehen? Wie wurden sie dargestellt?
Welche Konflikte zwischen SchülerInnen und LehrerInnen gab es?
Wie wurde mit den Konflikten umgegangen?
Wie werden diese geregelt?

Fragen zum Weiterdenken

Inwieweit haben SchülerInnen die LehrerInnen im Griff?
Welche Macht haben LehrerInnen gegenüber SchülerInnen?

KLASSE KLASSE

Was bedeutet für dich die Handlung der Putzfrau Olga (Bedienung der Klospülung)? Kann ein Konflikt einfach weggespült werden?
Sollte es Waffenkontrollen geben?
Was hältst du von Security oder Polizeischutz in den Schulen?

KLASSE TOUR

Welche Situationen haben euch an eigene Klassenfahrtserlebnisse erinnert? Was war bei euren Klassenfahrten anders?
Ist es richtig, dass Arnold vorzeitig nach Hause geschickt wurde? Wie hätten die Lehrer anders reagieren können / sollen?

THEATERPRAKTISCHER TEIL

Theaterpraktischer Teil

„Die Maske wird zum Auge, der Körper zum Gesicht.“

Michael Vogel, Regisseur von KLASSE KLASSE und KLASSE TOUR

Die Module zur Vor- und Nachbereitung des theaterpädagogischen Begleitmaterials gliedern sich in die Themenfelder *Auseinandersetzung mit dem Gesicht*, *Geräusche*, *Maskenbau* und *Maskenspiele*. Dabei kann sowohl die Inszenierung KLASSE KLASSE als auch KLASSE TOUR als Stückbezug dienen. Als Einstieg sollte ein kurzes Warm Up durchgeführt werden, um den Körper zu lockern und einen spielerischen Zugang in die Thematik zu schaffen. Maskentheater ist eine besondere Theaterform. Für die theaterpädagogische Auseinandersetzung sind daher die folgenden Hinweise hilfreich. Viel Spaß bei der Verwandlung!

Lebendigkeit der Masken

Die Ausstrahlung einer Maske ist nicht nur auf das Gesicht bezogen, sondern auf die ganze Person. Die Maske allein legt nicht die Gestalt und ihre Bedeutung fest. Die Verkleidung und hauptsächlich die Art der Bewegungen bestimmen das Alter, den sozialen Status und die Bedeutung der Figur. Die Farben sowohl in der Bemalung als auch in der Verkleidung sind ein wesentlicher Ausdruck, der die Form unterstreicht oder ihr widerspricht. Die Maskierung braucht Reduktion auf das Wesentliche, um Empfindungen im Spiel sichtbar zu machen, so dass jede Bewegung in der sparsamsten und knappsten Form angewendet wird.

Hinter der Maske

Mit dem Tragen der Maske werden Wahrnehmungsbereiche geschult, die sonst vernachlässigt werden, z. B. müssen durch die eingeschränkte Sicht andere Personen erspürt werden. So werden trotz des Vorhandenseins des Bewusstseins auch unbewusste Bereiche angesprochen. Mit wachsender Identifikation einer Rolle kann der/die ZuschauerIn die unter der Maske spielende Person vergessen und sich mehr der Symbolik des Bildes hingeben.

Körperausdruck

Im Maskenspiel steht die Sprache nicht zur Verfügung, daher erfordert es gezielte Körperhaltungen und Bewegungen, um etwas auszudrücken. Personen, die ihre Emotionen nur schwer nach außen bringen können, erleben in der Vergrößerung der Gesten und der Ausdehnung einer Bewegung, wie die Verbindung zwischen Körper und Emotionen spielerisch in Gang gebracht wird. Festgehaltene Körper lernen die Weichheit und Anpassung an Raum und Boden. Zu weiche Körper lernen eine Struktur im Sinne einer Haltung (Figur). Im Spiel sollte die Eindeutigkeit und Klarheit im Ausdruck immer wieder angeregt werden. Als Spieler sind mehrere Ebenen gleichzeitig zu beachten: eigene Figur gestalten, mit Haltungen und Gefühlen in die Figur gehen, Orientierung auf den Zuschauer und Blick für den Raum, Begegnung mit anderen Maskenfiguren und Verständigung über gemeinsame Handlung.

Die Bühne

Die Abgrenzung des Bühnenraumes und des Zuschauerraumes ist eine Regel. Die Bühne darf nur mit Maske betreten werden, der Zuschauerraum nie. Die Verwandlung (Aufsetzen der Maske) findet immer außerhalb des Blickfeldes des Publikums statt, genauso die Demaskierung. In der Maske steckt trotz ihrer festgelegten Form und Farbe eine große Verwandlungsfähigkeit. Durch eine kleine Bewegung, der Veränderung des Lichteinfalls, das Einnehmen einer anderen Position (Perspektivwechsel für den Zuschauer), kann die Maske weicher oder härter wirken, kann sogar den Eindruck vermitteln, dass sie lächelt. So entsteht ein Mienenspiel, das objektiv nicht vorhanden ist.

WARM UP

Grimassen werfen

Die TeilnehmerInnen bewegen sich frei im Raum, evt. nach Musik. Sie schütteln und lockern besonders intensiv die Gesichtsmuskulatur. Auf Signal oder Musikstopp friert die Bewegung ein. Wahrnehmen der zufällig entstehenden angespannten Gesichtszüge und gelösten Gesichtsmuskeln in der Bewegung, über mehrere Runden.

Erweiterung: Bei Stopp, ruft die Spielleitung einen Namen und alle nehmen die Gesichtszüge dieses Teilnehmers/dieser Teilnehmerin ein.

Der Gesicht – Brainstorming-Schnipskreis

Die TeilnehmerInnen stehen im Kreis. Es gilt einen gemeinsamen Schnipsrhythmus mit den Fingern zu finden. Eher langsam beginnen und eventuell Tempo steigern. Auf jeden oder jeden zweiten Schnips eine Assoziation zu dem Begriff „Gesicht“ (Gesichtsausdruck) nennen, in Kreisrichtung. (Beispiel: Gesicht: rund, oval, hell, rot, pickelig, lächelnd, zart etc.). Wenn die Assoziationen zu weit abschweifen, den Begriff erneut eingeben.

Erweiterung: Auf jeden fünften Schnips macht jeweils ein/e TeilnehmerIn einen beliebigen Gesichtsausdruck und hält ihn fünf Schnipse lang, dann der nächste und immer so weiter. Bei dieser Übung anregen, dass sehr minimalistische Veränderungen eine große Veränderung im Ausdruck bewirken können.

Grimassenmemory

2 TeilnehmerInnen gehen vor die Tür. Die anderen einigen sich in Paaren auf ein und denselben Gesichtsausdruck/Grimasse. Alle tauschen untereinander die Plätze, so dass die Paare nicht mehr nebeneinander sitzen. Die beiden ratenden TeilnehmerInnen fordern abwechselnd nacheinander TeilnehmerInnen auf, ihr „verändertes Gesicht“ für einen kurzen Moment zu zeigen. Wer von den Ratenden die Mehrzahl an Paare gefunden hat, hat gewonnen.

Erweiterung: Alle TeilnehmerInnen kommen in die Rolle der Ratenden. Das jeweilige Rateteam muss in einer vorgegebenen Zeit (3 Minuten) Grimassenpaare sammeln. Welches Rateteam am Schluss die meisten Paare in der begrenzten Zeit gefunden hat, ist das Gewinnerteam!

Auseinandersetzung mit dem Gesicht

Modul 1	Gesichtertypen
Dauer	30 Min.
Ziel	Die Wahrnehmung der eigenen Gesichtsform wird trainiert.
Stückbezug	Gesamter Stückzusammenhang
Ablauf	<p>Basis: Welche Gesichtsform habe ich? Rund, eckig, oval? Und welche Merkmale gibt es? Eventuell mit entspannter Musik. Jede/r TeilnehmerIn erspürt für sich mit geschlossenen Augen das eigene Gesicht und nimmt die Abstände zwischen Augen, Nase und Mund etc. wahr. Gibt es Besonderheiten? Narbe o.ä.?</p> <p>Aufgabe: Beschreibe mit einfachen Worten sachlich dein Gesicht. Während ein/e TeilnehmerIn sein/ihr Gesicht beschreibt, hören die anderen mit geschlossenen Augen zu und schauen danach zu dem/der TeilnehmerIn.</p> <p>Variante: Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis. Im Uhrzeigersinn beschreibt ein/e TeilnehmerIn das Gesicht des anderen (Form, Größe und Abstände zwischen Nase, Mund, Augen, Stirn, Besonderheiten).</p>

Modul 2	Gesucht wird...
Dauer	30 - 45 Min.
Ziel	Die TeilnehmerInnen schulen ihr Beobachtungsvermögen.
Stückbezug	<p>Basis: Jede/r TeilnehmerIn schreibt für seinen/ihre PartnerIn aus der Vorübung einen kurzen Steckbrief auf einen vorbereiteten Zettel zu den Stichworten: Gesichtsform, Augen, Nase, Mund, Stirn, besondere Merkmale, und für „Erweiterung 2“: ein Gesichtsausdruck (siehe unten). Die Zettel werden eingesammelt und ein/e TeilnehmerIn ist der jeweilige „Sheriff“. Er/sie zieht einen Zettel und versucht anhand der Beschreibung den/die TeilnehmerIn zu erkennen. Er/sie hat eine Minute Zeit, die von einem/r anderen TeilnehmerIn gestoppt wird. Der „Gefundene“ ist der neue „Sheriff“. Schafft er es nicht in dieser Zeit kommt die</p> <p>Erweiterung: Er/sie verliert den Steckbrief und bittet alle TeilnehmerInnen um Mithilfe, die Person zu finden. Wer die Person gefunden hat, ist dann der neue „Sheriff“.</p> <p>Erweiterung 2: Zu der Gesichtsbeschreibung kann auch ein Gesichtsausdruck ergänzt werden. Den liest der „Sheriff“ nicht vor, sondern nennt ihn nur leise der gesuchten Person. Diese stellt dann den Gesichtsausdruck dar, den die anderen TeilnehmerInnen erraten sollen. (Ausprobieren individueller emotionaler Gesichts-Ausdruckmöglichkeiten, dabei beachten: Gibt es auch Veränderung in der Körperhaltung?)</p>

Geräusche

Modul 3	Meine Geräusche, deine Geräusche
Dauer	15 - 30 Min.
Ziel	Die TeilnehmerInnen schulen ihre audio-kommunikative Kompetenz und Wahrnehmung.
Stückbezug	Allgemeiner Stückbezug
Ablauf	<p>Basis: Jede/r TeilnehmerIn geht für sich der Frage nach: Welche Geräusche kann ich wie erzeugen? (ohne weiteres Material als Hilfsmittel)</p> <p>Dazu verteilen sich die TeilnehmerInnen im Raum und probieren alle gleichzeitig verschiedene Geräusche aus. Jeder entscheidet sich für 2-3 Geräusche, die er der Klasse vorstellen möchte.</p> <p>Geräusche-Showing: Mit dem Rücken zur Klasse präsentieren einzelne TeilnehmerInnen ihre Geräusche. Die Klasse hört mit geschlossenen Augen zu und soll erraten, wie die Geräusche erzeugt wurden und sie wiedergeben.</p> <p>Sammeln der verschiedenen Möglichkeiten Geräusche zu erzeugen (Hände vor dem Mund, Hohlräume u.ä.) Einige typische Beispiele vom Erzeugen von Alltagsgeräuschen hervorheben, z.B. Schritte, Eisenbahn, Autorennen, Bremsenquitschen, Spiegeleier braten etc..</p>

Modul 4	Die Soundmaschine
Dauer	15 - 25 Min.
Ziel	Die TeilnehmerInnen schulen ihr Rhythmusgefühl und ihre gegenseitige Wahrnehmung.
Stückbezug	Gesamter Stückbezug
Ablauf	<p>Basis: Eine freie Fläche/ Bühne auswählen und abstecken, keine Vorgaben für Tempo, Größe der Bewegung, Lautstärke, etc. angeben. Ein/e TeilnehmerIn beginnt an einer beliebigen Stelle der ausgewählten Fläche mit einer Bewegung und einem Geräusch dazu. Ein/e andere/r TeilnehmerIn nimmt seinen/ihren Platz auf der Fläche in Verbindung mit dem/r ersten TeilnehmerIn ein und der nächste kommt dazu, bis alle TeilnehmerInnen der Gruppe beteiligt sind. Die Maschine kann sich dann in der gleichen Reihenfolge der TeilnehmerInnen wieder abbauen, beginnend mit dem/r ersten TeilnehmerIn der Maschine.</p>

Maskenbau

Modul 5	Einfache Papiermasken
Dauer	30 - 45 Min.
Ziel	Die TeilnehmerInnen lernen eigene Ideen zu visualisieren indem sie ihre eigene Maske entwerfen.
Material	verschiedene Größen Tonpappe, unterschiedliche Stifte, Tuschfarben, Scheren, Kleber, Bunte Krepppapiere, Wolle, Stoffe, Federn, u.ä. Zur Befestigung der Maske: Locher, Tesafilm, Gummiband (vor dem Lochen die Seiten mit Tesafilm verstärken.)
Stückbezug	Gesamter Stückzusammenhang
Ablauf	Für diese freie Form aus Kartonpapier, wählen die TeilnehmerInnen aus ca. drei Papiergrößen aus und halten das Papier vor ihr Gesicht. Sie erspüren mit den Fingern die Lage der Augen und Nase und markieren diese Stellen auf dem Papier mit einem Bleistift. Diese Punkte werden ausgeschnitten, erst klein, vergrößern kann man diese Ausschnitte noch nachdem die Form zugeschnitten und die Maske bemalt und dekoriert ist. Die Nase kann ausgeschnitten werden, so sitzt die Maske besser. Mit einer zugeschnittenen Nase aus Papier, kann die eigene Nase überdeckt werden. Die Gesichtsform der Maske kann unabhängig von der eignen Gesichtsform zugeschnitten werden. In der Gestaltung und Dekoration der Maske sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt und auch das angebotene Material darf sehr vielseitig sein.

Maskenspiele

Bei den folgenden Übungen können sich die Teilnehmenden sowohl an den Figuren von KLASSE KLASSE/KLASSE TOUR orientieren, als auch eigene Figuren entwerfen.

Modul 6	Maskenvorstellung
Dauer	30 - 60 Min.
Ziel	Die TeilnehmerInnen trainieren die Eigen- und Fremdwahrnehmung mit der Maske, sowie den Auf- und Abtritt.
Stückbezug	Gesamter Stückzusammenhang
Ablauf	Basis: Eigene Maske betrachten und spontan Eigenschaften der Maske nennen. Meine Maske ist / hat/ kann ... Jede/r TeilnehmerIn präsentiert seine/ihre Maske, indem sie/er sie vor sich hält und die Eigenschaften benennt. Erweiterung: Die TeilnehmerInnen setzen die Maske auf und präsentieren sich dem Publikum, indem sie auftreten, kurz verharren und die ZuschauerInnen anschauen und dann wieder abtreten. Anschließend folgt eine Beschreibung der SpielerInnen und der ZuschauerInnen anhand folgender Leitfragen: Wie fühle ich mich mit der Maske? Wie erlebe ich die anderen? Wie ist mein Blickfeld? Wie verändert sich meine Haltung?

Modul 7	Begegnung der Masken
Dauer	45 - 60 Min.
Ziel	Die TeilnehmerInnen erfahren, inwiefern die Maske eine Figur beeinflussen kann.
Stückbezug	Gesamter Stückzusammenhang
Ablauf	<p>Basis: Ohne Masken TeilnehmerInnen stehen sich in Paaren gegenüber mit möglichst weitem Abstand. Sie gehen mit steifer Körperhaltung und sehr gerade aufeinander zu und ganz knapp aneinander vorbei. Stoppen mit dem Gedanken: ach, den kenne ich doch - drehen sich um, schauen den/die PartnerIn an und begrüßen sie/ ihn mit Handschlag. Danach drehen sie sich wieder zurück und setzen ihren Weg fort.</p> <p>Erweiterung: mit Masken den gleichen Vorgang. Zu beachten ist, dass die Abläufe nacheinander geschehen: Gehen, Stoppen, Drehen, Schauen, Begrüßen.</p> <p>Variante: Gangarten und Begrüßungsformen verändern, TeilnehmerInnen machen Vorschläge und zeigen ihre Begrüßungsarten. Anschließend präsentieren die Gruppen sich gegenseitig ihre Ergebnisse.</p>

Modul 8	Spielen mit der Maske
Dauer	20 - 30 Min.
Ziel	Übung zur Rollenbiographie und Interview
Material	Tafel oder Flipchart, kleine Zettel, Klebeband
Stückbezug	Gesamter Stückzusammenhang
Ablauf	<p>Basis: Nachdem die TeilnehmerInnen ihre Maske mit den vorherigen Übungen kennen gelernt haben, werden der Maske Eigenschaften und Gewohnheiten zugeordnet und Stück für Stück eine Figur entwickelt. Was gehört zur Geschichte meiner Maske/ Figur? Dazu gehören: Alter, Elternhaus, Hobbys, was mag sie besonders gerne, was kann sie besonders gut und was nicht. Welche Position hat sie in der Schulklasse? Welche Einstellungen/ Vorurteile hat sie? Welche Rituale, Verhaltensweisen sind typisch? Ausstrahlung, Kleidung, Frisur u.ä. Kurze Notizen zu diesen Punkten.</p> <p>Erweiterung: In Paaren interviewen sich die TeilnehmerInnen gegenseitig zu ihren Figuren. Dazu trägt der Interviewte die Maske, der Interviewer nicht.</p>

Modul 9	Begegnung zweier Maskenfiguren
Dauer	60 - 90 Min.
Ziel	Die TeilnehmerInnen nähern sich dem szenischen Spiel und trainieren ihre ästhetische Wahrnehmung.
Stückbezug	Gesamter Stückzusammenhang
Ablauf	<p>Basis: Jeweils zwei TeilnehmerInnen sind mit ihren Masken auf der Bühne und die anderen sind BeobachterInnen. Die MaskenschülerInnen gehen nebeneinander auf die ZuschauerInnen zu, bleiben stehen und nehmen für ihre Figur typische Haltungen im Stehen, Sitzen, Liegen ein.</p> <p>Beobachtende TeilnehmerInnen beschreiben, welche Typen sie erkennen und woran sie dies festmachen. Sind es gegensätzliche Typen? Was ist gegensätzlich? Haben sie Gemeinsamkeiten? Welche?</p> <p>Erweiterung: beobachtende TeilnehmerInnen geben von außen Regieanweisungen, wie sich die beiden Masken bewegen sollen. Wie kann eine Begegnung stattfinden? In welcher Situation soll was gesehen? Was passiert in der Begegnung?</p> <p>Variante: Ferngesteuert - Vertonung der Masken mit Geräuschen/ Klängen, die die Maske bewegt sich nach den Klängen. Oder: Wenn die Maske sprechen könnte, was würde sie in der jeweiligen Situation sagen, Monologe/ Dialoge werden von außen angesprochen und die Maske reagiert darauf.</p> <p>Gemeinsamkeiten und/ oder Gegensätzlichkeiten festhalten.</p>

Modul 10	Szenische Improvisation mit Masken
Dauer	90 Minuten
Ziel	Die TeilnehmerInnen schulen die szenische Improvisation und selbstständige Szenenfindung.
Stückbezug	Wahlweise Szenen aus KLASSE KLASSE / KLASSE TOUR aufgreifen
Ablauf	<p>Die TeilnehmerInnen bilden Kleingruppen von ca. 5-9 SpielerInnen, (Masken, MusikerIn, SprecherIn, RegisseurIn).</p> <p>Welche Maskentypen sind in der Gruppe? Gegensätzliche Typen? Situationen aus dem Schulalltag/Klassenfahrt auswählen und je nach den Maskentypen eine Szene entwickeln z.B. einem/r TeilnehmerIn die Mütze wegnehmen, Hausaufgaben vergessen, Abschreiben während einer Klassenarbeit, Verliebtsein, das nicht erwidert wird; eine/n MitschülerIn/ LehrerIn provozieren, an der Tafel stehen und die Aufgaben nicht lösen können, auf dem Schulhof/Schulweg anderen ausweichen, weil...; jemanden trösten, weil..., Klassenfete, Zoff mit anderen MitschülerInnen oder LehrerInnen, weil..</p> <p>Anschließend präsentieren sich die TeilnehmerInnen die erarbeiteten Szenen.</p>

INFORMATIVER TEIL

Zur Entstehung von KLASSE KLASSE

Von Michael Vogel, Regisseur, Maskenbauer und Mitautor von KLASSE KLASSE und KLASSE TOUR

Für mich begann KLASSE KLASSE, als ich bei einem Treffen nach 20 Jahren, meine Klasse aus der Volksschule in Selbitz zum ersten Mal wieder gesehen hatte. Ich befürchtete, dass es ein furchtbar langweiliger Abend werden würde und ich mich sicher bald nach dem gemeinsamen Essen verabschieden würde. Doch als ich das Lokal betrat, war die Überraschung groß. Da saßen sie alle: Alle meine Archetypen, nach denen ich vielleicht seit der Schulzeit, die Menschen denen ich begegne, unbewusst eingeteilt habe. Der Abend wurde natürlich alles andere als langweilig und schon bei der Sitzordnung wurde schnell klar, wer vor 20 Jahren mit wem konnte und wer mit wem nicht. Doch nach so langer Zeit vermischten sich die alten Cliquen an diesem Abend zum ersten Mal. Hier entstand die Idee, einmal ein Stück über die Archetypen einer Schulklasse zu machen.

Jetzt arbeite ich seit über 20 Jahren mit Masken und da liegt es für mich nahe, auch dieses Thema mit Maske zu untersuchen. Da ein Archetyp vom Alter unabhängig ist, entschied ich mich, für Schüler und Lehrer die gleichen Masken zu benutzen. Nur Kostüme und Perücken sind verschieden. Dass Masken für den Zuschauer sehr lebendig werden können, und dass dies auch bei einem jungen Publikum zu Begeisterung führt, davon war ich überzeugt. Also baute ich Masken, die unsere „alten Bekannten“, die in jeder Klasse auftauchen, verkörpern können.

Von den Beat-Boxern bin ich sehr begeistert. Was die Pantomimen in den 80ern waren, sind jetzt die Beat-Boxer – nur umgekehrt. Wir Mimmen haben unseren gesamten Körper sehr expressiv eingesetzt und dazu oft Geräusche und Musik gemacht, um unser Spiel zu verstärken. Die Beatboxer benutzen wiederum Stimme, Lippen und Zunge, um einen oft extremen Sound oder auch eine komplexe Musik zu erzeugen und setzten dabei ihren Körper dezent mimisch in Szene. Beide Kunstarten sind sehr konkret in ihren Inhalten und trotzdem in ihren Wirkungen auch sehr assoziativ.

Was lag also näher, als diese beiden verwandten Kunstformen einmal zusammenzubringen. Mando macht nicht nur einfach Musik und Geräusche für die Szenen, er bestimmt oft wie ein Dirigent den gesamten Rhythmus des Spiels und ist eine ideale Ergänzung für das Spiel mit Masken. So entstand das erste „Masken-Beatbox-Theater“ der Welt!

Theater lebt von Konflikten und die ausdrucksstarken Charaktermasken auch von Überzeichnung. Also haben wir uns auf die Suche nach den Themen gemacht, die sich in dieser Verbindung gut entwickeln können. Schnell kamen wir auf ein grundsätzliches Gegeneinander von Lehrern und Schülern. Dieses Bild treiben wir im Stück KLASSE KLASSE lustvoll bis zur Eskalation, vielleicht um zum Schluss oder auch nur durch unser Spiel, unsere Art der Darstellung, ein Gegenbild des Zusammenarbeitens und des Miteinanders zu beschwören.

Jeder kennt sicher auch das Gefühl, mit dem Lehrer bzw. Schüler im gleichen Boot zu sitzen: Einen Unterricht, geprägt von einem Klima der Neugier und des gegenseitigen Interesses aneinander und an der Sache. Ich habe das zum Glück erlebt und versuche dieses positive und auch angenehme Erlebnis in meiner Arbeit weiterzugeben und zu entwickeln.

Ich träume von einem integrativen und konstruktiven Miteinander in den Klassen. Dass Schüler und Lehrer nicht gegeneinander, nicht einmal gegenüber stehen, sondern wie zwei Beine in ihrer wunderbaren Co-Existenz mutig und kühn in eine bewegte, sich ständig verändernde Zukunft gehen. Hier stehen sicher, wie fast überall in unserer Gesellschaft, die verhärteten und trägen Strukturen unserer Institutionen im Weg. Doch um die Metapher der kooperierenden Beine noch mal zu bemühen: Kleine, unaufhörliche Schritte bringen uns weiter.

Zur Entstehung von KLASSE KLASSE II

Von Cornelia Baumgart

Vom ersten Kontakt zwischen THEATER STRAHL und Michael Vogel von der Familie Flöz bis zur Premiere des Stückes KLASSE KLASSE sind fast fünf Jahre vergangen.

Die Vorüberlegungen und Planungen für eine gemeinsame Inszenierung sind in den Jahren gewachsen, haben sich im Jahre 2007 verdichtet und führten nach einer intensiven Probenzeit von 3 Monaten am 18. Dezember 2007 zur Uraufführung.

Eine ausführliche Recherche- und Brainstormingsphase zum Thema Schule zeichnete erste „Typen“ ab, die in fast jeder Schulklasse zu finden sind.

Anfangs gab es nur die Idee und noch keine vorgegebenen Figuren. Die SchauspielerInnen entwickelten die Charaktere „ihrer“ Figuren selbst, indem sie z.B. an die eigene Schulvergangenheit und an konkrete Personen, die sie kennen, anknüpften, aktuelle Nachrichten zum Thema einbezogen, wie Polizeischutz an Schulen, Amoklauf, Waffenkontrolle in Schulen u.ä..

Für die STRAHL-SchauspielerInnen gab es vor dieser Produktion keine schauspielerischen Erfahrungen in Maskenstücken. Die FlözschauspielerInnen nahmen mit ihren Erfahrungen aus vielen Maskenstücken teilweise die Rolle als Mentoren und Vorbilder in der Zusammenarbeit ein. So konnte jede/r SchauspielerIn sich mit seinen/ihren Erfahrungen in die Improvisationsprozesse einbringen. Vom Regisseur wurden alle angeregt, mögliche Szenarien vorzuschlagen und SchülerIn-, LehrerIn-, Eltern-Figuren mit allen Eigenschaften und einer eigenen Identität zu entwickeln.

Welche Typen sollten vorkommen, welche Figur wollte/sollte welche/r SchauspielerIn darstellen? Von der braven, schönen, schüchternen bis hin zu den coolen, frechen, poetischen SchülerInnen wurde die Palette durchgespielt, wurden unterschiedliche Situationen improvisiert und nach und nach kleine Szenen gefunden und ausgewählt.

Fantasie und Wirklichkeit des Schulalltags, die Träume und realen Situationen der SchülerInnen sollten sichtbar in einem dynamischen Zusammenspiel mit dem Musiker gestaltet werden.

Die Improvisationen zur Szenenfindung sind während den Proben immer ohne Masken gespielt worden. Erst als die Szenen weitgehend entwickelt waren, kamen die Masken hinzu. Damit veränderte sich die Szene wieder, je nach Wirkung der jeweiligen Maske.

Die Masken entstanden parallel zum Probenprozess und brachten einen neuen, wesentlichen Aspekt mit: Ihr Eigenleben. Jede Maske birgt eine Geschichte in sich, erzählt uns, ähnlich wie ein Buch, wer sie ist und auch was sie gerne tun möchte. In der intensiven Auseinandersetzung mit seiner Maske, verwandelte sich der/die SchauspielerIn hinter der Maske in eine Figur, an der immer wieder Neues zu entdecken ist. Der/die ZuschauerIn ist mit seinen/ihren Reaktionen und Assoziationen auf die Maske eingebunden in diesen Prozess und verändert das Stück mit jeder Vorstellung mit.

Für die SchauspielerInnen war es eine neue Erfahrung sich von der Gesichts- und Wortfixierung des „normalen“ Theaters zu lösen und neue Sichtweisen einzunehmen. Das Ego des/der Schauspielers/-in verschwindet hinter der Maske. Gefordert wird von ihm/ihr Durchlässigkeit, Hingabe, er/sie stellt sich der Maske quasi mit seinem/ihrer Können zur Verfügung. Die Musik, der Rhythmus bestimmen das Tempo und die Dynamik des Spiels.

So ist der Musiker Akteur und Begleitung zugleich, mit seiner akustischen Vielfalt können sich die Masken ausdrucksreich entfalten.

Die Wahrnehmung unter der Maske ist eingeschränkt, nur wenig von der Reaktion des Publikums sieht der/die SchauspielerIn. Auch wenn die Maske genau auf sein/ihr Gesicht angepasst und bequem zu tragen ist, ist es heiß dahinter und das Atmen fällt schwer.

Michael Vogel wird oft gefragt: Warum die Masken? Warum spielen Sie mit Masken? Worauf er antwortet: „Und ich frage mich,

warum nicht viel mehr Theater mit Masken zu sehen ist. Aber wieso versteckt man sich hinter einer Maske, wenn man Theater spielen will?

Die Maske zeigt alles. Die Maske öffnet mehr als sie verbirgt, weil der Körper nie lügt, und unsere Phantasie lässt alle Emotionen in der Maske erscheinen. Die Maske lässt uns frei in unseren Assoziationen und erzählt uns eine ureigene Geschichte, die vielleicht nur für uns allein stimmig ist. Der sieht aus wie...

Jede Maske steht für sich, für einen bestimmten Typ Mensch und ist ein uraltes Mittel des Theaters, sie lässt das Ego des Schauspielers verschwinden und kann ihn für das öffnen, was er für uns spielt. Masken sprechen das Unausprechliche aus, und Masken können, wenn sie leben, sehr, sehr komisch sein.

Warum wird also so wenig mit Masken gespielt? Vielleicht, weil es so schwer sein kann, eine Maske zum Leben zu erwecken.“

Interview mit der Schauspielerin Anne Rebekka Düsterhöft

Was ist typisch an deinen Figuren Kyra und Olga?

Anne: Kyra ist ein cooles Mädchen, liebt Hip Hop und sie hört sehr gerne Musik. Will sich nicht unterordnen. Stellt ihre eigenen Regeln auf. Vater Afrikaner. (Wenn man sich die Maske betrachtet.) Sie mag Schwächere nicht und Streber überhaupt nicht. Sie kann schlagen und einen Anderen fertig machen.

Olga ist eine russische Mama. Die gerne Musik hört. Sie mag die Schule. Sie kennt die Kids und hat sie in ihr Herz geschlossen. Sie ist eine liebenswerte Putzfrau, die für jeden ein Ohr hat.

Wie sind die Figuren entwickelt worden? Und was fasziniert dich als Schauspielerin an deinen Figuren und am Maskenspiel?

Anne: Kyra entwickelte sich aus Tanya heraus. Als erste Figurmöglichkeit stand „Tanya die Schöne“. Durch Interviews untersuchten und durchleuchteten wir die Figuren. Doch war Tanya mir persönlich zu eindimensional, und ich

wollte ihr noch eine Farbe dazu geben und sagte im Interview, dass sie Hip Hop liebt – Missy Eliot – Fan ist und eine „Gang“ hat. Und somit entstanden zwei Figuren. Tanya und Kyra. Mir war es erst gar nicht bewusst, doch Michael Vogel bestand auf einmal darauf, dass wir neue Namen für unsere Figuren finden sollten. Und so entstand Kyra. Die Faszination war an dieser Figur für mich, dass diese Figur sich nicht an Regeln halten wollte. Im Interview hatte sie schon eine Gegenhaltung. Sie akzeptierte die Fragen nicht. Ging dagegen. Die Gang war für sie das Oberste. Interessant war in den Improvisationen, wie die Gang sich ihr gegenüber verhielt. Sie war nicht die Chefin, sondern musste unheimlich arbeiten um ihre Akzeptanz durchzusetzen. Die Gang stellte sich auch gegen sie. Das, was sie als Freundschaft erhoffte, war keine Freundschaft oder war besser gesagt ein Ausspielen. Dagegen musste sie sich durchsetzen. Sie schaffte es auf ihre sehr eigene Art. Es war eine Verhärtung. Sie spielte die Coole, und innerlich war sie es teilweise nicht, da es ihr auch weh tat. Und sie flüchtete sich in die Musik.

In der Maskenarbeit war es sehr schwer diese Seiten herauszuarbeiten. Und ich weiß bis heute nicht, ob wir zwei es geschafft haben. Die Maske hat noch mal ihr eigenes Leben. Und wie Michael Vogel richtig sagte, drücke nicht gegen die Maske, sie drückt zurück. Du musst sie spüren und empfinden und mit Leben – allerdings was sie dir schon gibt, erfüllen und erfüllen. Kyra ist eigen und du spürst ihre Kraft. Mit dieser Maske habe ich immer gesprochen. Sie getragen, abgenommen – versucht das Atmen zu spüren. Sie ist nicht einfach. Ehrlich, sie ist ein harter Brocken. Aber ich liebe sie und möchte sie in der Zwischenzeit nicht missen. Unsere Versuche, denn es sind gemeinsame Versuche, waren manchmal störrisch, und dann gingen sie fast spielerisch ineinander. Die Kopfbewegung ist z.B. sehr langsam. Ich bin ein schneller Mensch – teilweise ruppig in den Bewegungen. Die Maske muss langsam und fließend bewegt werden. Bewegung des Körpers und der Maske müssen ineinander laufen. D.h. Kopf und Körper sollten nicht getrennt laufen. Dies war unsere Diskrepanz anfänglich. Und wir zwei haben gekämpft. Die Körperarbeit war das Spannendste. Welche Haltung schaffe ich, um diese Figur glaubwürdig darzustellen.

Maskentheater

Von Friedemann Kreuder

Im engeren Sinne lässt sich die Maske als Gesichtabdeckung verstehen, mit Öffnungen für die Augen und, je nach Verwendungszweck, auch für den Mund. Hinsichtlich der Art ihres Tragens als Gesicht-, Vorhalte-, Helm-, Stülp-, Aufsatz- und Schulter- sowie Schminke-, oft in Verbindung mit Haarteilen, geformten Frisuren, Perücken. Im Doppelspiel der Gleichschaltung von Gesicht und Maske einerseits und der Kontrastierung von Gesicht und Maske. Andererseits äußert sich die für die Maske charakteristische Dialektik des Zeigens und Verhüllens. Damit deutet die Maske sinnbildlich die Funktion von Theater an. Der Akteur mit der Maske illustriert allerdings nicht nur die Möglichkeit des Rollenspiels im Theater, sondern auch den anthropologischen Befund, dass er Mensch mittels Maskengebrauch zu sich selbst auf Abstand zu gehen vermag: Die Maske steht dann schlicht für das Bewusstsein des Trägers anders zu sein, als er dem Betrachter erscheint. Der Mensch kann sich seine eigene Maske aufsetzen, seine eigene Rolle konstruieren. Er verwirklicht sich gerade in dieser Möglichkeit der Verdoppelung durch ein Bild von sich, darin äußert sich sein „Personsein“. Im Rahmen der hier interessierenden zeichnerisch verwendeten Masken, die einen Betrachter voraussetzen und diesem etwas signalisieren, unterscheidet Richard Weihe a) Ritualmaske, b) Theatermaske und c) Gesellschaftsmaske im Sinne von Maske und Maskierung, die in sozialen Zusammenhängen außerhalb des Theaters oder Kults gebraucht werden. Entsprechend findet der Begriff auch in seinem übertragenen Sinne Verwendung für die Beschreibung und Analyse theatraler Vorgänge in Theaterwissenschaft, Ethnologie und Soziologie. Als Parameter, um daran gegenwärtige Wandlungen des Rollen- und Personenbegriffs und damit auch des menschlichen Selbstbildes aufzuzeigen, gewinnt er insbesondere für die Analyse der letzteren konstituierenden Performativität besondere Virulenz.

Theatergeschichte

in Europa war neben dem antiken Maskentheater das Maskenspiel der Commedia dell'arte mit ihrer internationalen Ausstrahlung von prägen-

dem Einfluss auf die Theatergeschichte, was nicht zuletzt in der Bezeichnung nicht allein der Gesichtsverkleidung oder der Tracht, sondern des maskentragenden Schauspielers im Theater bzw. des von ihm gezeigten stehenden Figurentyps als Maske deutlich wird. Auch kennzeichnete das westliche Theater für Jahrhunderte ihr genuines Wechselspiel zwischen Verbergen und Enthüllen: es werden seelische Zustände, Gefühle, Konflikte, d.h. Unsichtbares, Verborgenes, zur Darstellung gebracht und gleichzeitig die theatralen Mittel wie Schminke und Kostümierung, welche die Enthüllung bewerkstelligen, verborgen. Gerade das damit angesprochene bürgerliche Illusionstheater seit dem 18. Jh. verdrängte jedoch erfolgreich die Maske, auch im Sinne der Figur als Typ, und setzte Menschendarstellung an ihre Stelle. Es fokussierte den Charakter, der als Stempel, Gepräge, Ausdruck die Wesenszüge einer Person enthält. Im zweiten Drittel des 19. Jh.s. Bezeichnete in besagter Theaterform der Begriff Charaktermaske die Art und Weise, die idealen Eigenschaften einer Figur vornehmlich mittels des Gesichts zu demonstrieren. Die mit ihm verknüpfte Psychologisierung der dramatischen Figur war vorherrschendes Motiv der Entwicklung des bürgerlichen Theaters bis zur Rückkehr der Maske. Im Zuge der Entindividualisierung von Figurenkonzept und Schauspielstil durch die historische Avantgarde (Edward Gordon Craig, Oskar Schlemmer, Bertolt Brecht, Vsevolod Meyerhold). Maskengebrauch als vitale Aufführungspraxis findet sich heute v.a. in außereuropäischen Theaterformen, die noch einer kultischen Tradition verhaftet sind, etwa in West- und Zentralafrika, in Mexiko, Indonesien und Ostasien. Die Peking-Oper, das indische Kathakali und das japanische Nô-Theater setzen sowohl die Schminke als auch die gegenständliche Maske ein. In Europa hat das Maskentheater inzwischen an Bedeutung verloren (obschon einzelne Regisseure wie Ariane Mnouchkine, Jürgen Gosch, Tom Schuster/ Robert Kühnel hin und wieder auf Masken zurückgreifen). Von daher wird der Begriff als operativ-analytischer kaum mehr für die Aufführungsanalyse genutzt.

Quelle: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie*, S. 192 f.

Literatur

- Rudolf Urbanski: „Maskenbau - Schminken - Eigene Maske“, edition eragon 1989,
- Katharina Sommer: „Maskenspiel in Therapie und Pädagogik“, Junfermann 1992

Impressum

Redaktion: Cornelia Baumgart, Oliver Kahrs, Ann-Marleen Barth

Kontakt: strahl@theater-strahl.de, 030 – 685 99 222

THEATER STRAHL BERLIN

Martin-Luther-Str. 77

10825 Berlin

Danksagung

THEATER STRAHL BERLIN dankt den Jugendlichen von go-M-X e.V. und den SchülerInnen der Friedrich-Bergius-Schule, die sich als Schülerredaktion an der Entwicklung und Konzeption des KlasseNETs beteiligt haben sowie allen weiteren Jugendlichen, die Profile und Beiträge zu dem Projekt beigetragen haben.

THEATER STRAHL BERLIN

Mehr als nur zuschauen! Theaterpädagogische Angebote

Unterrichtsmaterial

Die didaktischen Materialien beinhalten Übungen und Anregungen zur kreativen Vor- und Nachbereitung der Aufführungsbesuche. Die Materialien können unter www.theater-strahl.de kostenlos heruntergeladen werden. Gedruckte Exemplare sind an der Kasse (3,-EUR) oder per Post (6,- EUR) erhältlich.

Workshops

Die theaterpraktischen Workshops werden von Schauspieler_innen und/oder unserer Theaterpädagogen_innen geleitet und finden direkt vor oder nach der Aufführung im Theater statt. Die Teilnahme ist kostenlos, ausgenommen sind Beatbox-Workshops (KLASSE KLASSE, KLASSE TOUR). Auf Anfrage, begrenzte Teilnehmerzahl.

Theatertag

Der Wandertag wird zum Theatertag! Die Schüler_innen entwickeln vor der Aufführung unter professioneller Anleitung einen eigenen Zugang zu den Inhalten und Besonderheiten einer Inszenierung. Der Vorstellungsbesuch, das Nachgespräch mit den Schauspieler_innen und der anschließende Workshop runden den Theatertag ab. Auf Anfrage.

Nachgespräche

Im Anschluss an die Vorstellung diskutieren die Schüler_innen mit den Schauspieler_innen ihre Beobachtungen, stellen Fragen und erhalten Einblicke in die Hintergründe der Inszenierung.

Nachgespräche mit Expert_innen

Expert_innen renommierter sozialer Einrichtungen geben vertiefende Informationen zu den Stückthemen. (Kosten: 20,- / 30,- EURO).

Öffentliche Proben

Die Schüler_innen erhalten Einblicke in eine Theaterprobe und sehen erste Arbeitsergebnisse. Anschließend tauschen sie sich mit den Theaterprofis über das Gesehene aus.

Premierenklassen

Die Premierenklasse begleitet den Probenprozess einer Inszenierung von Anfang an. Die Schüler_innen erhalten Einblicke in alle Bereiche einer Theaterproduktion und entwickeln unter Anleitung unserer Theaterpädagogen_innen einen eigenen künstlerischen Beitrag. Bei der Premiere sind die Jugendlichen als Ehrengäste mit dabei!

OPEN SPACE

Open Space ist ein Format von Theater Strahl, bei der professionelle Theatermacher_innen zusammen mit den Jugendlichen an einer Stückentwicklung arbeiten. Die Ergebnisse dienen den Künstler_innen als Material und Recherchebasis für den weiteren Inszenierungsprozess. Darüber hinaus münden sie in ein eigenständiges Projekt, das inszenierungsbegleitend im Theaterfoyer präsentiert wird.

Fortbildungen

Die Fortbildungen für Lehrkräfte geben Einblicke in die Vielfalt theaterpädagogischer Methoden. In Zusammenarbeit mit der Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung.

Impulsworkshop Theaterpädagogik

Der Workshop gibt einen Einblick in die theaterpädagogische Arbeit mit Jugendlichen und orientiert sich an einem Stück unseres Repertoires. Er besteht aus einem Vorstellungsbesuch und einer 1 1/2stündigen Einheit, bei der spielpraktische Übungen durch- und auf ihre Metaebene rückgeführt werden. Im Zusammenhang mit dem Vorstellungsbesuch ist dieser Workshop und ein Handout kostenlos. Dauer inkl. Vorstellung: 4 1/2 Std.

Vorstellung für LehrerInnen

Zu allen unseren Stücken laden wir Lehrer_innen zu einer kostenlosen Vorstellung und anschließendem Gespräch mit den Theaterpädagogen_innen ein.

STRAHL-KontaktLehrer_in:

Vorteile für Lehrerinnen und Lehrer rund um ihren Theaterbesuch. Rufen Sie uns an: 030 695 99 222.

Anmeldung und Beratung:

Caroline Schließmann, c.schliessmann@theater-strahl.de / Bjørn de Wildt, b.dewildt@theater-strahl.de
T. [030] 69 50 62 55 / www.theater-strahl.de