

Gymnasium am Wall Verden (als Schullogo)

Darstellendes Spiel

Schulinternes Curriculum für die Sekundarstufe II

Grundlage: Lehrplan Darstellendes Spiel Hamburg, EPA DS Niedersachsen

Vorbemerkung

Seit dem Schuljahr 2005/2006 wird am GaW Darstellendes Spiel als reguläres Unterrichtsfach im sprachlich-literarisch-künstlerischen Aufgabenfeld neben Kunst und Musik in der Sek. II angeboten; für die Sek. I und die Sek. II bestehen AG-Angebote.

In Erwartung curricularer Vorgaben durch das Kultusministerium basierte unsere Arbeit zunächst auf der Grundlage der Lehrpläne von Hamburg und Berlin. Seit Herbst 2006 kamen dann die von der Kultusministerkonferenz verabschiedeten einheitlichen Prüfungsanforderungen für das Abitur (EPA) als weiterer Orientierungsrahmen hinzu.

Seit 2009 liegt eine offizielle Genehmigung für DS als Abiturfach (P 5) vor. Die konkrete Einrichtung dieser Prüfungsoption ist dann möglich, wenn in der Fachgruppe mindestens drei Lehrkräfte das Abitur abnehmen können und wenn sich genügend Schülerinnen und Schüler dafür interessieren.

1. Grundlagen zum Fach

Der Unterricht im sprachlich-literarisch-künstlerischen Aufgabenfeld führt zum Verständnis künstlerischer Formen, menschlicher Handlungsentwürfen und soziokultureller Zusammenhänge.

Im Rahmen dieses Aufgabenfeldes hat das Fach Darstellendes Spiel den Auftrag einer grundlegenden Bildung in den Darstellenden Künsten. Das Fach Darstellendes Spiel soll dabei

- in grundlegende Sachverhalte und Strukturen sowie in Geschichte und Theorie des Faches einführen
- fachspezifische Arbeitsmethoden vermitteln und reflektieren
- Zusammenhänge innerhalb des Faches wie auch über seine Grenzen hinaus erkennbar werden lassen

Kooperationsfähigkeit und Kreativität, Wahrnehmungsschulung, problemlösendes Denken, Denken in Modellen und symbolischen Zusammenhängen sind als unmittelbare Anforderung des Faches von zentraler wissenschaftspropädeutischer Bedeutung und tragen wesentlich zur Studierfähigkeit bei.

Darstellende Kunst trägt den existentiellen Ausdruck- und Kommunikationsbedürfnissen von Menschen Rechnung. Kulturell gesehen beinhaltet sie die imaginative und kreative Aneignung der Welt, bei der eine Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit stattfindet und ihre potentielle Veränderbarkeit erforscht wird. Dabei ermöglicht die symbolische Welt des Theaters vielfältige

kreative Weltentwürfe. Kommunikation durch und über Theater bewirkt Erkenntnisgewinn, der emanzipatorische Kraft hat. Über den schulischen Rahmen hinaus wird die Basis für ein lebenslanges Interesse an den Formen darstellender Künste und ihrem gesellschaftlich innovativen Potential geschaffen.

Das Fach Darstellendes Spiel gehört mit Musik und Kunst zu den Fächern, die einen ästhetisch-expressiven Modus der Weltbegegnung ermöglichen. In diesem curricularen Rahmen hat das Fach Darstellendes Spiel den besonderen Auftrag der theaterästhetischen Bildung und zwar sowohl produktionsästhetisch – in eigenen theatralen Gestaltungsprozessen – als auch rezeptionsästhetisch – in der Auseinandersetzung mit Werken der Theaterkunst.

Auf der produktionsästhetischen Ebene erforschen, deuten und reflektieren Schülerinnen und Schüler ihr Verständnis von sich selbst und der Welt, in der sie leben. Mit Mitteln der darstellenden Künste werden Wirklichkeiten gespiegelt, in Frage gestellt, alternative Wirklichkeiten entworfen, gestaltet und präsentiert. Mit der Aufführung in der Schulöffentlichkeit positionieren sie sich mit ihren Anliegen und stellen sich einem gesellschaftlichen Diskurs.

Auf der rezeptionsästhetischen Ebene wird die Auseinandersetzung mit eigenen theatralen Erarbeitungen und Inszenierungen sowie mit Aufführungen professioneller Theater angeregt. Jugendliche machen dabei die Erfahrung einer aktiven, kreativen Partizipation am gesellschaftlich und kulturellen Leben der Gegenwart.

2. Didaktische Grundsätze

Im Darstellenden Spiel werden die Schülerinnen und Schüler ganzheitlich gefordert in den Bereichen Einfühlung und Mitgefühl (affektiv), Denken, Verstehen, Wissen (kognitiv), praktischer Tätigkeit (produktiv) und erfindungsreichem Handeln (kreativ).

Der Unterricht ist auf alle diese Bildungsdimensionen ausgerichtet.

Darstellendes Spiel bezieht sich in seinen Gestaltungsformen in erster Linie auf die Ästhetik der Theaterkunst, darüber hinaus auch auf die Ästhetik des Films. Die dramatische Weltliteratur eröffnet den jungen Erwachsenen die Möglichkeit, komplexe Figuren über die Darstellung zu verstehen, sich mit Menschheitsproblemen zu befassen und sich mit fremden Lebensentwürfen konfrontiert zu sehen. Als junge Erwachsene haben die Schülerinnen und Schüler teil an der Theaterkunst der Erwachsenenkultur. Sie finden Zugänge zu ästhetisch anspruchsvollen Gestaltungen der aktuellen Theaterkunst. Jeder Kurs besucht in jedem Jahr eine professionelle Aufführung und wertet sie aus. Jeder Kurs setzt sich mit Theaterkritiken auseinander und nutzt

Angebote der Theaterpädagogik.

Das Darstellende Spiel besitzt eine pädagogisch-ästhetische Dimension, die es von professionellem Theater und Film unterscheidet. Im Unterrichtsfach geht es vorrangig um die Förderung der ästhetischen Bildung der Schülerinnen und Schüler, insbesondere darum, dass sie in der lebendigen Auseinandersetzung mit der darstellenden Kunst ihren eigenen Ausdruck entwickeln. Der Unterricht im Darstellenden Spiel vermittelt den Kursteilnehmerinnen und -teilnehmern Einblicke in die vielfältige Berufswelt der darstellenden Künste und ihren Status in der Gesellschaft und fördert die berufliche Orientierung durch Realbegegnungen. Die Anforderungen eines Studiums der Theaterwissenschaften, des Darstellenden Spiels oder des Schauspiels und die beruflichen Möglichkeiten werden den Schülerinnen und Schüler deutlich.

Darstellende Kunst ist primär eine Kunst der Zeichen. Das Darstellende Spiel bezieht die Gestaltungsmuster der technischen Bildmedien mit ein und erprobt die unterschiedlichen szenischen Formen, reflektiert die verschiedenen medialen Vermittlungsweisen und Wirkungen auf ein Publikum und im Alltag. Der Unterricht im Darstellenden Spiel nutzt die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Fernsehformaten, Filmen und computergestützten Medien und setzt sich mit ihnen kreativ auseinander, stellt jedoch die konkrete Realität der Darsteller, des Ortes und der Zeit in den Vordergrund.

Darstellendes Spiel fördert die Fähigkeit, mit sozialer, ethnischer und kultureller Heterogenität angemessen und produktiv umzugehen. Die Schülerinnen und Schüler sind aufmerksam und offen für Perspektivenwechsel und Ambiguitätserfahrungen. Im Spiel thematisieren sie die unterschiedliche Herkunft, Tradition, Geschlecht, Sprache und andere differenzierende Merkmale und bewältigen Probleme und Schwierigkeiten mit dem Ich und dem Anderen bzw. dem Eigenen und dem Fremden spielerisch.

Darstellendes Spiel ermöglicht Mädchen und Jungen auf Grund der reflektierten Auseinandersetzung mit der eigenen geschlechtsspezifischen Rolle und Sichtweise die gleichen Zugangs- und Teilhabechancen. Die Schülerinnen und Schüler lernen unterschiedliche Handlungsmuster kennen und entwickeln Toleranz.

3. Fachinhalte und Kompetenzen

3.1. Fachinhalte

Zentrale Inhalte des Faches Darstellendes Spiel sind die **theatralen Bedeutungskonstituenten**, d.h. die spezifischen Bedingungen und Möglichkeiten, wie im Theater Bedeutung erzeugt und

kommuniziert wird sowie **performative Handlungen**, die ästhetische Wahrnehmung und Erfahrung ermöglichen.

Diese lassen sich wie folgt aufzählen:

- **Theatrale Ausdrucksträger** (Spieler als Ausdrucks- und Rollenträger, bühnenspezifische und akustische Zeichen)
- **Theaterspezifische Techniken und Gestaltungsmittel** (Zum Beispiel Elemente des Bildertheaters, choreografische und chorische Techniken)
- **Strukturen**
 - theatrale Strukturen (Raum und Zeit, Fokus, Rhythmus)
 - dramaturgische Strukturen (Werk- und Inszenierungsdramaturgie / visuelle und narrative Dramaturgie)
 - formale Strukturen (Bau- und Spielformen, Genres)
- **Spielkonzepte** (Eigenproduktion, Umsetzung, bzw. Bearbeitung eines Theatertextes, Adaption eines nichtdramatischen Textes)
- **Performativität: ästhetische Wahrnehmung und Erfahrung** (Aspekte der sinnlichen Qualität des theatralen Spielens in ihrer Wirkung auf Spieler und Zuschauer)

3.2. Fachkompetenzen

Der Unterricht im Darstellenden Spiel hat die Entwicklung einer allgemeinen theaterästhetischen Handlungskompetenz zum Ziel, die wie folgt definiert werden kann:

Theaterästhetische Handlungskompetenz umfasst solche auf die Inhalte des Faches bezogenen Fähigkeiten und Fertigkeiten, die zur Lösung und Reflexion komplexer Gestaltungsaufgaben angewendet werden, dabei mannigfaltige kommunikative Prozesse in Gang setzen und so eine Teilhabe am kulturellen Leben der Gesellschaft ermöglichen.

Aus dieser Definition ergeben sich vier Kompetenzbereiche:

- **Theaterästhetische Grundlagen (Sachkompetenz):** Schülerinnen und Schüler verfügen über Grundkenntnisse und –fertigkeiten in Bezug auf die theatralen Bedeutungskonstituenten und performativen Handlungen.
- **Theaterästhetische Gestaltung (Gestaltungskompetenz):** Sie verwenden diese

Grundkenntnisse und –fertigkeiten zur Lösung komplexer theatraler Gestaltungsaufgaben.

- **Theaterästhetische Kommunikation (kommunikative Kompetenz):** Sie begreifen, deuten, reflektieren und evaluieren theaterästhetische Prozesse und Produkte als kommunikative Akte.

- **Soziokulturelle Partizipation (soziokulturelle Kompetenz):** Sie verfügen über exemplarische Kenntnisse einiger für das Theater der Gegenwart relevanter Aspekte der Theaterkultur, -theorie und –geschichte.

3.2.1. Zu den theaterästhetischen Grundlagen (Sachkompetenz)

Schülerinnen und Schüler verfügen über theatrale Grundkenntnisse und –fertigkeiten, die sie zur Vewirklichung und zum Verstehen von eigenen und fremden Gestaltungsanliegen brauchen. Hierzu gehören

- theaterästhetische Wahrnehmungskompetenz

- primäre Sinneswahrnehmung als Voraussetzung für ästhetische Wahrnehmung
- ästhetische Wahrnehmung als Voraussetzung für theatrales Handeln und Reflektieren

- Kreativität und Imaginationsfähigkeit als integraler Faktor schöpferischer Prozesse

- „Spielfreude“, d. h. die Motivation, Theaterprojekte zu entwickeln und zu präsentieren

- Spielfähigkeit, z.B. Bewusstheit für Körper- und Stimmausdruck, Bühnenpräsenz, sensibles Agieren und Reagieren als Spieler und Mitspieler innerhalb des Spielgeschehens

- Grundkenntnisse und –fertigkeiten in Bezug auf

- die theatralen Ausdrucksträger
- theaterspezifische Techniken und Gestaltungsmittel
- theatrale Strukturen
- dramaturgische Strukturen
- formale Strukturen (Bau- und Spielformen, Genres)
- Spielkonzepte

- Fähigkeit, symbolische Objekte oder Handlungen für komplexe Zusammenhänge zu finden und zu erkennen

- Kenntnisse elementarer Wirkungskriterien von performativen Handlungen.

3.2.2. Zur theaterästhetischen Gestaltung (Gestaltungskompetenz):

Schülerinnen und Schüler verwenden theatrale Mittel gezielt und reflektiert zur Lösung komplexer Gestaltungsaufgaben.

- Sie verwenden die theatralen Bedeutungskonstituenten
 - bei der Gestaltung eigener Erfahrungen, Ideen und Geschichten, also z.B. bei der Inszenierung eigener biographischer Bezüge und Erlebnisse oder eigener Texte und sonstiger Materialien, die in einem engen Bezug zum Spieler stehen
 - bei der Gestaltung dramatischer Texte, also z.B. fertiger oder bearbeiteter Textvorlagen (dialogische Texte, Dramen u.a.) oder aus der Gruppe hervorgegangener, selbst produzierter dramatischer Spielvorlagen
 - bei der Gestaltung nicht-dramatischer Texte (Kurzgeschichten, Gedichte, Zeitungstexte etc.) und anderer Spielvorlagen (Bilder, Comics, Statistiken etc.).

- Sie entwerfen und realisieren szenische Gesamtkonzepte, die ein funktional stimmiges Zusammenspiel der einzelnen Elemente erfordern und überprüfen die intendierte Wirkung.

- Sie finden Symbole für komplexe inhaltliche Zusammenhänge und setzen sie gezielt ein, z.B.
 - bestimmte, in wiederkehrenden Situationen bedeutsam erscheinende symbolhafte Gesten (z. B. „nichts hören, nichts sehen, nichts sprechen“) oder Bewegungsabläufe (z.B. Marionette),
 - bestimmte, über sich selbst hinaus Bedeutung anzeigende Objekte (z. B. Koffer),
 - in ihren Dimensionen (z. B. Tiefe, Höhe, Verzerrungen) oder ihrer Ausstattung mit bestimmten Gegenständen(z. B. ein Kreuz im leeren Raum) symbolhaft gestaltete Räume.

- Sie verfügen über Präsentationsfähigkeit, d. h. sie können erarbeitete szenische Produkte in Aufführungen präsentieren.

- Sie verfügen über Strategien zur selbstständigen gestalterischen Aufgabenlösung. Dabei spielen die folgenden Aspekte eine wichtige Rolle:
 - die Fähigkeit, Aufgabenlösungen in Zusammenarbeit mit den anderen Mitgliedern der gestaltenden Gruppe zu finden
 - Kenntnisse grundlegender Methoden zum Finden szenischer Lösungen (Sammeln, Sichten, Auswählen, etc.)
 - die Bereitschaft, Ideen zu explorieren, d.h. alternative Lösungsmöglichkeiten und –wege zu finden und auszuprobieren

- die Fähigkeit, Aussagen zu fokussieren, d. h. szenische Entscheidungen zu treffen und mit einem Gesamtkonzept abzustimmen
- die Fähigkeit, Präsentationen durch Proben vorzubereiten
- die Fähigkeit, den Gesamtaufwand für ein Vorhaben in Beziehung zu den zur Verfügung stehenden zeitlichen, räumlichen, und personellen Möglichkeiten realistisch einzuschätzen.

3.2.3. Zur theaterästhetischen Kommunikation (Kommunikative Kompetenz):

Schülerinnen und Schüler begreifen, deuten, reflektieren und evaluieren theaterästhetische Prozesse und Produkte als kommunikative Akte.

- Sie verfügen über eine für die Kommunikation über Theater erforderliche theaterspezifische Fachterminologie.
- Sie verstehen theaterästhetische Kommunikation als Spezialfall ästhetischer Kommunikation: zum einen bedingt durch den besonderen Rahmen, zum anderen bedingt durch die Einmaligkeit einer Aufführung, die die Gleichzeitigkeit von Produktion und Rezeption zur Folge hat.
- Sie deuten und reflektieren Theater als symbolische Repräsentation von Welt und begreifen,
 - dass für die Dauer der Aufführung eine eigene autonome Wirklichkeit entsteht („Als-ob-Wirklichkeit“), die vom Zuschauer als solche akzeptiert wird,
 - dass diese autonome fiktive Wirklichkeit die „reale“ Wirklichkeit aus einer spezifischen Perspektive sowohl abbildet als auch zur Reflexion anbietet.
- Sie reflektieren, analysieren und deuten eigene und fremde theatrale Arbeit:
 - Sie nutzen hierfür ihre bereits erworbenen theaterästhetischen Grundkenntnisse oder erweitern diese, wenn spezifische Kenntnisse fehlen (z.B. Kenntnis der theatralen Bedeutungskonstituenten, Fachterminologie).
 - Sie nutzen die eine Inszenierung begleitenden Materialien, um ihr Verständnis zu vertiefen (z.B. Programmhefte, Rezensionen, eigene Recherche).
 - Sie schätzen ein, wie individuelle biographische Faktoren (Lebenserfahrung, Theatererfahrung, eigene emotionale Beteiligung, Sozialisation ...) Wahrnehmung und Deutung beeinflussen und berücksichtigen dies angemessen im Reflexionsprozess.
- Im Diskurs über unterschiedliche Sichtweisen beweisen sie Ambiguitätstoleranz und Achtung für andere Meinungen.

- Sie verfügen über Qualitätskriterien und wenden diese zur Evaluation eigener und fremder Arbeit an. Dies bedeutet

- in Bezug auf die Beurteilung eigener Arbeit auch, dass sie sich der möglichen Diskrepanz zwischen Intention und Wirkung bewusst sind und die eingesetzten theatralen Mittel in Hinsicht auf die tatsächliche Wirkung überprüfen,
- in Bezug auf die Beurteilung fremder Arbeit, dass sie spontane Wertungen („gefallen“ oder „nicht gefallen“) unter Anwendung von Qualitätskriterien überprüfen, um zu einem differenzierten Urteil zu gelangen

- Sie verfügen über mündliche und schriftliche Methoden der Anschlusskommunikation.

3.2.4. Zur soziokulturellen Partizipation (Soziokulturelle Kompetenz):

Schülerinnen und Schüler reflektieren die soziokulturelle Funktion von Theater.

Sie verfügen über exemplarische Kenntnisse einiger für das Theater der Gegenwart relevanter Aspekte der Theaterkultur, -theorie und -geschichte, die aus den folgenden Themenbereichen ausgewählt werden können und in einem inhaltlichen Zusammenhang mit den jeweiligen Spielprojekten stehen.

- Bezüge zur eigenen Lebenswelt

- individuell, z.B. das eigene Ich, Familie, Schule, Freunde
- gesellschaftlich, z.B. Staat, Arbeitswelt, Konfliktfelder wie Gewalt, Umwelt
- interkulturell, z.B. multikulturelle Gesellschaft, Globalisierung, fremde Kulturkreise

- Theater in der Kultur der Gegenwart, z. B. in Bezug auf

- Formenvielfalt (Schauspiel, Oper, Tanztheater, Performance, Kleinkunst, Mischformen, etc.)
- Postdramatische Theaterformen

• Inszenierungsstile (z. B. Stil prägende Regiearbeiten der Gegenwart)

- den Einfluss elektronischer Medien auf Inszenierungen (virtuelle Bühnenbilder, Experimente mit Projektionen und medialen Einspielungen)
- die kulturelle Identität (regionale und lokale Prägungen)
- die interkulturelle Dimension (z.B. Einfluss anderer Kulturen, Mehrsprachigkeit)

- Historische Theaterformen, -epochen und Produktionsbedingungen, insbesondere solche, die die Entwicklung des Theaters der Gegenwart geprägt haben

- Relevante Epochen:
 - Antikes Theater (Entwicklung von Tragödie, Komödie, dramaturgische Grundmuster, mythologische Stoffe u.a.)
 - Commedia dell'arte (Improvisationstheater, Wirkung auf Formen des Volkstheaters, Typisierung der Figuren, Masken u.a.)
 - Elisabethanisches Theater (Theater als Bestandteil des gesellschaftlichen Lebens, differenzierte Schauspielkunst, Totalität der Welterfahrung)
 - Theater der Aufklärung (Bürgerliches Trauerspiel, Charaktertragödie, aufklärerisch-humanistische Intention des Theaters u.a.)

- Relevante Entwicklungsstränge:
 - Orte und Gebäude, an bzw. in denen Theater gespielt wurde (oder wird) als Spiegel der gesellschaftlichen Bedeutung von Theater
 - auf Theaterereignisse bezogene Konventionen (z. B. Verhalten der Zuschauer, Einbettung der Aufführung ins gesellschaftliche Leben)
 - Inszenierungsstile (z. B. Ausstattung, Darstellung)
 - gesellschaftliche Bedeutung von Theaterschaffenden, z. B. von Schauspielern und Schauspielerinnen, Theaterautoren

- Bedeutende Theaterautoren und –autorinnen und ihre Werke aus verschiedenen Epochen, insbesondere solche, welche die Entwicklung des Theaters der Gegenwart geprägt haben.

- Reflexion auf dem Hintergrund
 - eigener Projekte,
 - der Spielplangestaltung eines spezifischen Theaters der Gegenwart,
 - ihres Stellenwertes innerhalb der Geschichte des Theaters.

- „Klassische Moderne“ (Überwindung klassischer Dramenkonzeptionen, gesellschaftsrelevantes, politisches Theater, veränderte Rolle des Schauspielers und des Zuschauers, Einfluss auf zeitgenössische Regiestile u.a.)

- Theater in theoretischen und konzeptionellen Kontexten in Bezug auf
 - Schauspielertheorien (z.B. Stanislawski, Strasberg ...)
 - Dramentheorien (z.B. Aristoteles, Lessing, Schiller, Brecht)
 - Theaterkonzepte (z. B. Artaud, Grotowski, Brook)

- Theater als Kerndisziplin medial vermittelter darstellender Künste (z.B. Kinofilm, Fernsehspiel,

Hörspiel); Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Verwendung der theatralen Bedeutungskonstituenten

- Theatralität als essentielles Merkmal kultureller Praxis, z. B. Inszenierungs-, Darstellungs- und Aufführungsformen im Alltag

- Interdisziplinäre Bezüge zwischen Theater und anderen Künsten unter dem verbindenden Aspekt der Performance.

4. Leistungsbewertung

Leitsätze zur Bewertung im Fach Darstellendes Spiel am GaW (in Anlehnung an Hans-Hubertus Lenz, Zur Praxis des Darstellenden Spiels, Thema: Leistungsbewertung. Hildesheim 2004):

- Darstellendes Spiel als Fach muss sich den Bedingungen stellen, die für alle Unterrichtsfächer gelten, d.h., es werden Noten gegeben.
- Die Notengebung im Darstellenden Spiel stellt keine unpädagogische Einschränkung dar, sie eröffnet eine Chance.
- Die Transparenz der Bewertungskriterien muss gewährleistet sein. Bewertungskriterien müssen nachvollziehbar und plausibel sein.
- Die Kriterien müssen beziehen sich auf das, was den Schülerinnen und Schülern im Unterricht vermittelt wurde.
- Sämtliche Prozess- und Produktleistungen werden zur Bewertung herangezogen.
- Ästhetische, individuelle und soziale Kompetenzen sind zu berücksichtigen, wobei den ästhetischen eine besondere Bedeutung zukommt.
- Die Bewertungskriterien werden zu Beginn des Kurshalbjahres offengelegt . Es werden einheitliche Bewertungsbögen benutzt.
- In der Beurteilung ästhetischen Handelns geht es zu erst um Wahrnehmen, Beobachten, Beschreiben, Rückmelden und Werten, erst dann um das Benoten.
- In der ersten Phase der gemeinsamen Arbeit im Fach Darstellendes Spiel steht der Aspekt der Bewertung nicht im Vordergrund.
- Bei der Gesamtbewertung werden die Leistungen, die in der laufenden Kursarbeit erbracht worden sind, stärker gewichtet als punktuelle Leistungen.

4.1. Kriterien für die Bewertung der Mitarbeit im Unterricht

4.1.1. Praxis

Konzeption

- Kreativität in der szenischen Entwicklung
(gute Einfälle und aktive Mitarbeit bei der Entwicklung von Szenen)
- Kreativität bei Inszenierungskonzepten
- Kreativität bei dramaturgischen Entscheidungen

Darstellung

- Experimentierfreudigkeit
(Wagemut beim „sich Einlassen auf Neues“/ausprobieren von Variationen, „das traue ich mich“, „das mache ich“)
- Körperausdruck
(nutze meinen ganzen Körper für die Darstellung/nicht herumstehen oder sitzen)
- Umgang mit Bühne und Raum
(den Raum im Spiel bewusst machen, ihn handelnd nutzen)
- Umgang mit Sprache
(verständlich, laut, deutlich sprechen/sachbezogen und im Ausdruck angemessen sprechen)
- Umgang mit Requisiten
(Requisiten aktiv und fantasievoll nutzen/nicht „ich hab was in der Hand und halte mich daran fest“)
- Arbeit an der eigenen Rolle
(entwickele ich die Figur, die ich darstelle mit Einsatz? Wie verhalte ich mich? Wie bewege ich mich? Was bin ich für ein Typ? Bleibe ich in meiner Rolle?)
- Zusammenspiel
(gebe ich Impulse, nehme ich Impulse anderer auf?)
- Ausstattung und Organisation
- Bühnen- und Kostümgestaltung, Maske
(bringe ich gute Ideen ein, entwerfe, zimmere, baue, schraube, nähe ... ich?)
- Einsatz von Licht, Projektion und Ton
(habe ich Vorschläge für die situationsgerechte Ausleuchtung, für optische Effekte, für Klangkulisse oder Musik, und kümmere ich mich um die Umsetzung?)
- Öffentlichkeitsarbeit
(Plakate, Programmhefte entwerfen, Eintrittskarten, Reklame, Verkauf organisieren, Pressearbeit)

4.1.2. Theorie

- Kenntnis von Theaterformen, -fachbegriffen und -geschichte
(Bühnenformen, Gattungen, Schauspieltheorie)
- Recherche und Reflexion zum eigenen Stück
(vorbereitende Erkundungen, begleitende Materialsammlung)

- Beschreibung und Bewertung der eigenen Arbeit
- Analyse von und Kritik an Theateraufführungen

4.1.3. Arbeit in der Gruppe

- Verantwortungsbewusstsein

(persönlicher Einsatz bei den Proben, der Vorbereitung der Aufführung, dem Auf- und Abbau, Aufgaben übernehmen, bin ich am Ziel interessiert?)

- Teamfähigkeit

(Balance zwischen Durchsetzungsvermögen und eigener Zurücknahme halten, entwickeln von Ensemblegeist)

- Verlässlichkeit

(Anwesenheit, Pünktlichkeit, Abliefern übernommener Arbeiten)

- Kritikfähigkeit

(Kritik während der Proben soll mir helfen. Kann ich sie annehmen, verarbeiten, umsetzen? Denke ich mit und übe selbst Kritik, ohne zu verletzen? Habe ich die Gesamtwirkung des Stückes im Blick und nicht nur mich selbst? Genau hinsehen, beschreiben, dann erst bewerten ist die Reihenfolge)

4.2. Aufgabenarten im Darstellenden Spiel

Je nach Projekt können literaturwissenschaftliche, kunsttheoretische, kunstästhetische, historische, gesellschaftswissenschaftliche, philosophische, psychologische, kommunikationswissenschaftliche und journalistische Sachtexte von Bedeutung sein.

Schreibaufgaben, die als Klausur nicht oder nur bedingt geeignet sind, können sein:

- Überwiegend in der Phase der Themenfindung:
 - fünf Sätze über mich selbst
 - womit ich nicht zurechtkomme, worüber ich mich immer wieder aufrege
 - so bin ich, so möchte ich sein, so möchte ich gesehen werden
 - Nachruf auf mich selbst
 - Formulierung eines Wahlspruchs für mein Familienwappen
 - ein Gespräch aus den letzten Wochen, an das ich mich genau erinnere
 - Clustering zum Thema oder zu einem Schlüsselbegriff des Projekts
- Überwiegend in der Phase des Sammelns und Recherchierens:
 - ich war Augenzeuge von...
 - was kein Augenzeuge mitbekommen konnte
 - ich klage die Figur XY an

- ich verteidige die Figur XY

• Überwiegend in der Phase der Arbeit an der Rolle:

- fünf Sätze über "mich"

- Tagebucheintrag oder Brief meiner Figur vor oder nach einer Entscheidung

- "mein" Verhalten zwischen zwei Sätzen als Ich-Erzählung

- ein Angst- oder Glückstraum des "Ich"

- "mein" Subtext in einer zentralen Szene

• Überwiegend in der Phase der dramaturgischen Arbeit:

- probeweise verschiedene Handlungs- oder Problemlösungen entwerfen: für eine Tragödie, für einen Kitschroman u. a.

- wie ich den Raum sehe, in dem "meine" Szene spielt

- episch kommentierende Sätze zu einer fixierten oder zu einer noch nicht entwickelten Szene ...

• Für Phasen des „Durchhängens“, des Eingefahrenseins:

- Schreiben bei oder nach (fremdartiger, anregender) Musik

- Schreiben zu (surrealistischen, befremdenden, phantasieanregenden) Bildern

- Schreiben wie im Traum: rasch, unkontrolliert, brüchig, bildhaft

sowie darüber hinaus:

• Schreiben einer Rollenbiographie zu einer vorliegenden oder selbst entwickelten Rolle

• Schreiben einer Rede, eines Briefes aus der Perspektive der Rolle

• Schreiben eines Subtextes

• Schreiben eines Regiekonzeptes

• Schreiben eines Bühnenbild-Konzeptes

• Vorschläge zur Dramatisierung einer nicht-dramatischen Vorlage

• Von der Improvisation zur geschriebenen Szene

• verdichtete Formulierung von gemeinsam entwickelten Szenen

• Lösungsvorschläge zu dramaturgischen oder konzeptionellen Fragen

• Reflexion von spielpraktischen Lösungen

• Führen eines persönlichen Probenstagebuchs (als Klausur nicht geeignet).

• Regieprotokoll (als Klausur nicht geeignet).

• Schriftliche Auseinandersetzung mit Theatertheorie

• Schriftliche Auseinandersetzung mit der Konzeption

• Schriftliche Auseinandersetzung mit der Rezeption

• Kritik von (anderen) Theateraufführungen

• Texte für das Programmheft

- Text für das Jahrbuch
- Werbetext zur Aufführung für Flyer, Internet u. a.
- Referat (als Klausur für alle nicht geeignet, wohl aber als Ersatzleistung).

4.3. Schriftliche Leistungskontrollen

In der Vor- und in der Kursstufe werden in dem Fach „Darstellendes Spiel“ zwei Klausuren im Schuljahr geschrieben. Entsprechend den Bestimmungen der Fächer Musik und Kunst kann dabei eine Klausur auch aus einer z. T. praktischen Aufgabe bestehen. Die Aufgabenarten der Klausuren orientieren sich an der jeweiligen Konzeption des Unterrichts. Sie können spielpraktische Aufgaben mit praktischem oder theoretischem Schwerpunkt, theoretisch-analytische oder produktionsbegleitende Aufgaben beinhalten. Die Anforderungen in den Klausuren sollen nicht rein kognitiv-analytischer Art sein, sondern auch den kreativ-praktischen Bereich berücksichtigen und einbeziehen. Die Dauer der Klausuren orientiert sich an den geltenden Vorschriften der Oberstufenordnung. In der Vorstufe sollten Klausuren mit theoretischem Schwerpunkt nicht länger als zwei Stunden, in der Kursstufe zwei bis drei Stunden dauern. Bei Aufgaben mit einem praktischen Schwerpunkt ist die Dauer der Arbeit der jeweiligen Aufgabenstellung anzupassen.

Den Klausuren soll eine mehrteilige Arbeitsanweisung mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad zugrunde liegen, so dass aus der Aufgabenstellung die Art der geforderten Leistung eindeutig hervorgeht. Die Aufgabenstellung soll eine thematische Einheit bilden, auf eine in sich geschlossene Darstellung zielen und nicht mehr als vier Arbeitsimpulse umfassen.

4.3.1. Aufgabentypen

Im Fach „Darstellendes Spiel“ lassen sich die schriftlichen Arbeiten den folgenden vier Aufgabenarten zuordnen, wobei die Unterrichtspraxis zeigt, dass sich die einzelnen Aufgabenarten auch überschneiden können.

- Spielpraktische Aufgabe mit praktischem Schwerpunkt (SP 1)
- Spielpraktische Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt (SP 2)
- Projekt-/produktionsbegleitende Aufgabe (P)
- Theoretisch-analytische Aufgabe (T)

Spielpraktische Aufgabe mit praktischem Schwerpunkt (SP 1)

Die Schülerinnen und Schüler sollen bei dieser Aufgabe nicht nur nachweisen, dass sie ein szenisches Konzept entwickeln können (vgl. 5.1.2), sondern sie sollen auch zeigen, dass sie in der Lage sind, in angemessener Zeit zu einer Präsentation zu gelangen und diese zu reflektieren. Im

Gegensatz zur Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt liegt das Hauptgewicht hierbei in der konkreten szenischen Ausgestaltung und Umsetzung.

Spielpraktische Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt (SP 2)

Bei diesem Aufgabentyp sollen die Schülerinnen und Schüler nachweisen, dass sie in der Lage sind, zu einem vorgegebenen Thema ein szenisches Konzept zu entwickeln und es in angemessener Form sprachlich darzustellen, zu begründen und kritisch zu reflektieren. Das szenische Konzept kann nicht nur Plot, szenische Anlage und/oder Dialoge, sondern darüber hinaus Überlegungen zur szenischen Ausgestaltung im Raum anstellen und Hinweise zu Licht- und Toneinsatz enthalten.

Projekt-/produktionsbegleitende Aufgabe (P)

Dieser Aufgabentyp beinhaltet die umfassendste Aufgabenstellung, da in ihr alle Elemente der anderen drei Aufgabenarten enthalten sein können bzw. jeder Aufgabentyp für sich vertreten sein kann. Je nach Stand der Produktion kann eine auf die Inszenierung bezogene spielpraktische Aufgabe mit theoretischem bzw. praktischem Schwerpunkt gestellt werden (z. B. Gestaltung des Bühnen-, Licht- und Toneinsatz, Entwurf eines dramaturgischen Konzepts), die dann u. U. in die Inszenierung eingeht, oder aber es werden gestalterische Aufgaben gestellt, die das Umfeld der Produktion betreffen. Denkbar sind u. a. Entwürfe für Plakate, Eintrittskarten, Programme oder Zeitungsankündigungen.

Theoretisch-analytische Aufgabe (T)

Gegenstand der Untersuchung in diesem Aufgabenbereich sind vorgelegte Materialien (z. B. Texte, Bilder, Inszenierungen). Neben der Analyse und Interpretation können auch gestalterische Aufgaben formuliert werden, wie z. B. das Schreiben einer Theaterkritik, Textumformungen, Aktualisierungen oder Rollenbiografien, die neben der reinen Darstellung auch einen erläuternden und/oder begründenden Anteil aufweisen. Die Schülerinnen und Schüler sollen bei der theoretisch-analytischen Aufgabe die Materialien selbstständig bearbeiten oder gestalten und dabei fachspezifische Verfahren auswählen und anwenden. Die inhaltlichen und formalen Elemente sollen sowohl in der Analyse als auch in der Gestaltung nicht isoliert, sondern in ihrer Bedeutung für die Aussage und Wirkung des Textes untersucht bzw. angewendet werden.

4.3.2. Arbeitsimpulse für die Anforderungsbereiche

AFB I – Reproduzieren –

stelle dar: eine vorgegebene Haltung, eine Figur oder einen Inhalt theatral wiedergeben

stelle dar: mit Text, Tabelle und/oder Skizze eingehend wiedergeben

gib wieder: Inhalt eines Textes oder fachbezogene Sachverhalte mit eigenen Worten formulieren

benenne, zähle auf: ohne Erläuterung auflisten

beschreibe: durch umfassende Angaben ausdrücken

skizziere: in groben Zügen – unter Hervorhebung wesentlicher Aussagen – wiedergeben

definiere: einen (Fach-) Begriff umschreiben

kennzeichne: Typisches herausstellen

gliedere: nach inhaltlichen/formalen Kriterien trennen und unterscheiden

AFB II – Auswählen, Umsetzen, Anwenden –

erspiele: bekannte theatralische Mittel in neuen Zusammenhängen spielpraktisch anwenden

untersuche: an einen Gegenstand gezielte Fragen richten und die Ergebnisse darstellen

erläutere: beschreibend und veranschaulichend darstellen

erkläre: das Verstehen von Ursachen und Zusammenhängen ermöglichen

zeige auf: komplexe Gefüge beschreiben

vergleiche: unter verschiedenen Gesichtspunkten Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausstellen

analysiere: Strukturmerkmale und deren Zusammenhänge (veranschaulichend)

herausarbeiten

ordne ein: einen Sachverhalt in übergeordnete Zusammenhänge stellen

AFB III – Reflektieren –

präsentiere: ein eigenständig entwickeltes szenisches Konzept spielpraktisch umsetzen

inszeniere/entwickele/gestalte: ein neues Konzept ansatzweise erarbeiten

interpretiere: zu einer eigenständigen Deutung gelangen

leite ab: eigene Schlussfolgerungen auf der Basis vorhandener Ergebnisse ziehen

beurteile: Aussagen über die Richtigkeit/Wahrscheinlichkeit/Angemessenheit/Folgerichtigkeit eines Sachverhaltes/Problems machen

bewerte: eine eigene, begründete Meinung äußern

(über-) prüfe: eine Hypothese an neuen Beobachtungen oder ihrer inneren Logik messen

begründe: Ursachen und Auswirkungen zueinander in Beziehung setzen

diskutiere/erörtere: einen Sachverhalt/ ein Problem o.ä. argumentativ vertreten und zu einem eigenen, begründeten Urteil gelangen

4.3.3. Klausurbeispiele – Spielpraktische Aufgabe mit praktischem Schwerpunkt

B e i s p i e l I

Aufgabenart: Spielpraktische Aufgabe mit praktischem Schwerpunkt (SP 1)

Thema: Entwicklung einer Dia-Schau aus Standbildern

Material: Bilder als Ausgangsmaterial/Anregung

Aufgaben:

Bilden Sie Gruppen von 3 – 4 Spielern und Spielerinnen.

1. Wählen Sie aus den Bildbeispielen, auf denen jeweils mehrere Personen zu sehen sind, eines aus, und reproduzieren Sie die Figuren-Konstellation des Bildbeispiels als Standbild.
2. Entwickeln Sie eine Folge von etwa 5 Standbildern als "Dia-Schau", wobei das bereits nachgestellte Bild Teil dieser Folge sein soll (als Anfangs- oder Endbild oder als eine Station der Handlung).
3. Führen Sie das Ergebnis Ihrer Arbeit vor.
4. Erläutern und begründen Sie Ihre Erarbeitung in einem schriftlichen Teil.

Unterrichtsbezug:

Im 1. Halbjahr des 11. Jahrgangs wurden spielpraktische Grundlagen des Darstellenden Spiels vermittelt. Die Klausur bezieht sich im Wesentlichen auf die Arbeit mit Körpersprache, Standbildern und Raumkonstellationen.

Erwartete Leistungen:

- Kenntnis spielerisch-darstellerischer Mittel.
- Fähigkeit, ein Bild hinsichtlich seiner inhaltlichen und spielerischen Verwendbarkeit für eine Standbild-Sequenz untersuchen und auswählen zu können.
- Fähigkeit, ein gestalterisches Konzept entwickeln zu können.
- Fähigkeit und Fertigkeit, ein gestalterisches Konzept bildhaft/körperlich umsetzen und aufführen zu können.
- Fähigkeit, die eigene Praxis erläutern und über diese reflektieren zu können.

Gewichtung der Teilaufgaben:

1 : 2 : 2 : 2

B e i s p i e l I I

<u>Aufgabenart:</u>	Spielpraktische Aufgabe mit praktischem Schwerpunkt (SP 1)
<u>Thema:</u>	Spieltechniken zum Projekt Alltagsszenen
<u>Material:</u>	Loszettel mit Gruppen- und Einzelaufgaben von der Lehrkraft

Aufgaben.

Nach gemeinsamer kurzer Aufwärmübung werden die Gruppenaufträge verlost und so sechs Gruppen mit je vier Schülerinnen und Schüler zugeordnet. Die Spielpraktische Aufgabe wird vom Kursleiter verlesen, die Spielvorgaben auf den Gruppzetteln werden nicht im Plenum genannt. Die Gruppen proben in sechs Räumen. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum in der Reihenfolge 1 bis 6 vorgeführt und videoaufgezeichnet. Danach nennt der Kursleiter die zweite

Spielpraktische Aufgabe und verteilt zusätzliche Lose. Die Gruppen spielen jetzt in der Reihenfolge 6 bis 1. Videoaufzeichnung. Zum schriftlichen Aufgabenteil geht der Kurs an die Tische und erhält jetzt den Aufgabenbogen.

A. Spielpraktische Aufgaben:

(Erste Auslosung: Gruppenaufträge)

1. Stellen Sie die für Ihre Gruppe ausgeloste, vorgegebene Alltagshandlung in präzisen und einfachen, aber ausdrucksvollen Phasen dar, einigen Sie sich auf genau denselben Bewegungsablauf für alle. Verwenden Sie die angegebene Spieltechnik. Alle Requisiten sind imaginär.

Probenzeit: 20 Min. Vorführzeit etwa 1 Min.

Spielen Sie anschließend Ihren Ablauf im Plenum vor.

(Zweite Auslosung: Einzelaufträge)

2. Spielimprovisation: Spielen Sie ohne Vorbereitung Ihren Ablauf noch einmal vor, jetzt aber jede(r) mit dem nur für diese Figur angegebenen Temperament, ohne den festgelegten Bewegungsablauf zu verlassen.

B. Schriftliche Aufgaben:

3. Begründen Sie aus der Wirkung der Spielmittel bei einer der eben beobachteten Gruppen, welche der drei Spieltechniken Ihnen besonders geeignet erscheinen, in den geplanten Zwischenszenen unseres Spielprojekts „Alle Tage Alltag?“ für die Darstellung der Gleichförmigkeit des Alltagsablaufs verwendet zu werden.

Unterrichtsbezug:

Die Unterrichtsarbeit vor der Klausur wurde bestimmt durch die Suche nach plastischen Spielmitteln für die szenische Umsetzung von selbst geschriebenen Dialogszenen zum Thema des gewählten Spielprojekts „Alle Tage Alltag?“. Die realistischen Szenen sollten mit stummen Zwischenszenen verbunden werden, die Alltags-Rituale zeigen. Dafür wurden chorische Spielweisen erprobt. Die Schülerinnen und Schüler hatten das in der Klausur geforderte Verfahren gerade neu kennen gelernt:

1. alle Bewegungsabläufe werden von allen Spielern synchron ausgeführt,
2. alle Bewegungsabläufe werden von allen Spielern zeitlich versetzt ausgeführt,
d. h. wie bei einem Kanon überlappend,
3. alle Bewegungsabläufe werden von allen Spielern nacheinander ausgeführt,
d. h. Sp.2 beginnt, wenn Sp.1 fertig ist.

Diese Spieltechniken wurden erprobt an einem Lesebuch – Alltagsgedicht (Jürgen Becker: Das Fenster am Ende des Korridors), das den stereotypen Ablauf eines Feierabends formuliert.

Erwartete Leistungen

- Kenntnis und genaue Reproduktion der o.g. Spielmittel
- Fähigkeit, die Spielmittel auf die neuen Vorgaben zu transferieren
- Fähigkeit, die Spielsituation genau zu imaginieren und geeignete Gestaltungsmittel zu finden
- Fähigkeit, eigene Ideen einzubringen, aber sich schnell in der Gruppe abzustimmen und die knappe Zeit praktisch zu nutzen
- Fähigkeit, die Spielregel einzuhalten und im Ablauf zu kooperieren
- Fähigkeit und Bereitschaft, ausdrucksstark, aber nicht gruppensprengend zu agieren, also individuell intensiv und zugleich als „Chor“-Mitglied
- Fähigkeit, sich selbst und die Gruppe im Ablauf zu beobachten
- Fähigkeit, die Arbeit der anderen Gruppen in Qualität und Wirkung zu beurteilen und sich angemessen dazu zu äußern
- Fähigkeit, eine aus der Anschauung gewonnene Entscheidung für das Spielprojekt zu treffen und fachlich zu begründen

Gewichtung der Teilaufgaben

3 : 3 : 2 : 2 (Aufgabe 1 und 2 gesplittet als Gruppennote und Individualnote)

4.3.4. Klausurbeispiele – Spielpraktische Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt

Beispiel I

<u>Aufgabenart:</u>	Spielpraktische Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt (SP 2)
<u>Thema:</u>	Entwicklung eines Szenenentwurfs
<u>Material:</u>	Textauszüge zum Thema „Unsichtbares Theater“ Augusto Boal – Theater der Unterdrückten, Edition Suhrkamp (es) 987, © Suhrkamp Verlag Frankfurt a. M. 1979, S. 34 – 35 und S. 98 – 100 (siehe 5.7.2)

Aufgaben:

1. Erläutert Boals Vorstellungen vom „Unsichtbaren Theater“.
2. Entwickelt eine Szene nach den Vorstellungen Boals und erläutert, was deutlich gemacht werden soll (Thema: Konflikte/Gewalt in der Schule).

Unterrichtsbezug:

Die vorhergehende Unterrichtseinheit stand unter dem Thema von der Improvisation zur Szene. Hierbei wurden unterschiedliche Verfahren erprobt und verschiedene Impulse vorgegeben (Bilder, Texte, Objekte, Musik u. a.). In einem zweiten Schritt ging es dann aber auch jeweils darum, das szenische Resultat in eine schriftliche Form zu bringen.

Erwartete Leistungen:

- wesentliche Aussagen exzerpieren

- eigene Intention erläutern
- szenisches Konzept entwickeln und darstellen

Gewichtung der Teilaufgaben: 2 : 3

Beispiel II

Aufgabenart: Spielpraktische Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt (SP 2)
Thema: Entwicklung eines Inszenierungskonzepts
Material: Text: Karl Valentin – Buchbinder Wanninger in: Gesammelte Werke in einem Band, S. 254 © Piper Verlag GmbH, München 1985

Aufgaben:

Entwickelt zu dem Text von Karl Valentin einen Inszenierungsvorschlag, der die Aussageabsicht des Textes verdeutlicht und sich auf der Bühne der Aula realisieren lässt.

Der Vorschlag soll folgende Aufgaben lösen:

1. Skizziere stichwortartig eine Rollenbiografie der Hauptperson.
2. Stelle dein Raumkonzept dar und erläutere es.
3. Entwickle einen Inszenierungsvorschlag.

Unterrichtsbezug:

Im Laufe des 11. Schuljahres wurden die verschiedenen gestalterischen Mittel des Zeichensystems Theater praktisch erarbeitet. Die Anwendung wurde teilweise in selbstentwickelten Szenen aber auch in der Umsetzung von unterschiedlichen Textvorlagen erprobt. Die Klausur ist die letzte des Schuljahres.

Erwartete Leistungen:

- In groben Zügen die wesentlichen Merkmale aufzeigen, die für eine sinnvolle Entwicklung der Figur notwendig sind.
- Übertragbare Zeichnung des Bühnenraumes mit den für die praktische Umsetzung notwendigen Angaben und eine entsprechende Erläuterung.
- Umsetzbare Realisierungsmöglichkeiten für die Angaben der Rollenbiografie, das Raumkonzept und die Intention des Textes.

Gewichtung der Teilaufgaben 2 : 3 : 5

4.3.5. Klausurbeispiele - Projekt- oder aufführungsbegleitende Aufgabe

Beispiel I

Aufgabenart: Produktionsbegleitende Aufgabe (P)

Thema: Raumkonzeption zu dem Stück „Die wirkliche Welt“
Material: Grundriss des „Forums“ (Bühnenraum)
Ausschneidebogen mit Grundrissen der mobilen Bühnenelemente:
- 4 Podeste 1 m x 2 m, Höhe 80 cm
- 4 Podeste 1 m x 2 m, Höhe 40 cm
- 6 Podeste 1 m x 2 m, variabel in den Höhen (20, 40, 60, 80, 100 cm)
- 2 Treppen, je 1 m x 1 m

Aufgaben:

1. Gestalten Sie den Bühnenraum so, dass er den Schauplätzen des Stückes gerecht wird und zügige Wechsel ermöglicht. Skizzieren Sie ein Raumkonzept unter Verwendung des vorgegebenen Materials
2. Erläutern und Begründen Sie Ihre Entscheidungen schriftlich.

Unterrichtsbezug:

Die Aufgabe bezieht sich auf das Semester 12.1. Es sind in Referaten diverse Bühnenformen/-räume/-Konzepte vorgestellt worden. Das eigene Stück steckt in der Anfangsphase der Planung. Inhalt, Aussage und Stimmung sind klar. Die genaue szenische Planung soll aber vom Bühnenkonzept abhängig gemacht werden.

Erwartete Leistungen:

- eine Durchdringung des gemeinsam erarbeiteten dramaturgischen Grobkonzepts des Stückes
- Vorstellungsvermögen über theatrale Wirkungen im Raum
- aussage- und stimmungsfördernde Raum- und Farbvorschläge
- Benennen von Bühnenformen
- Erläutern und begründen von Entscheidungen

Gewichtung der Teilaufgaben: 1 : 1

B e i s p i e l I I

Aufgabenart: Produktionsbegleitende Aufgabe (P)
Thema: Plakat-Entwurf
Material: Papier DIN A3, schwarze Stifte, Pappe, Farbe

Aufgaben.

1. Erstellen Sie in einer Skizzen- und Entwurfsreihe Plakat-Entwürfe zu unserer Szenenfolge mit dem Requisit "Koffer". Die Gestaltungsmittel sind wegen der benötigten Kopierfähigkeit

Unterrichtsstunden gelesen. Nach einer Einführungs- und Übungsreihe wurde versucht, sich den Personen über Fragen zur Einfühlung zu nähern.

Erwartete Leistungen:

Die Schülerinnen und Schüler sollen dem Roman Informationen zu der jeweiligen Person entnehmen, sie nach ihrer Bedeutsamkeit auswählen und in einem zusammenhängenden Text strukturiert darstellen. AFB I/II

In einem zweiten Arbeitsschritt sollen Entscheidungen, die beim Schreiben der Rollenbiografie getroffen wurden, erläutert und begründet werden. AFB II/III

Gewichtung der Teilaufgaben:

Rollenbiografie: 2, Begründung: 1

Beispiel II

Aufgabenart: Theoretisch-analytische Aufgabe (T)

Thema: Analyse einer Theaterkritik

Material: Braunschweiger Zeitung vom 12.09.1997, S. 22 – Abdruck mit freundlicher Genehmigung

Aufgaben:

1. Analysieren Sie die vorliegende Kritik nach folgenden Gesichtspunkten:

- Aufbau
- Auswahl der Bewertungsaspekte
- direkte und indirekte Wertungen sprachliche Form

2. Beurteilen Sie, ob diese Kritik der Verpflichtung einer Theaterkritik gegenüber dem Leser gerecht wird.

Unterrichtsbezug:

Die Aufgabe bezieht sich auf das Semester 12.2., in dem u. a. mehrere Theatervorstellungen besucht und Theaterkritiken analysiert und geschrieben wurden.

Erwartete Leistungen:

zu 1:

Aufbau: Einordnung des Stückes, Erwartung des Kritikers, Stück und Regisseur, Vorstellung der Hauptpersonen, Regieansatz, Einzelkritiken, Schlussbewertung.

Bewertungsaspekte u. a.: Stück, Regisseur, Inszenierungsansatz, Darstellerinnen. Bewertungen z. T. direkt („kein Meisterwerk", „präzise in der Balance..."), z. T. indirekt („Irritationsmomente", „konzentriert sich auf die aufgesetzte Selbstbehauptung der Figuren..."). Häufung von charakterisierenden Adjektiven, z. T. aber „zu dick" aufgetragen, unterschiedliche Sprachebenen („irre", „aufgemotzt", „rotzig" -, „Boulevard des schwarzen Humors", „Zerberus am Tor").

zu 2:

Wesentliche Kritikpunkte werden berücksichtigt, interessant ist die Frage nach dem Leserbild. Teilweise umgangssprachliche Ausdrücke („Kneipenklo“, „schnieke“, „aufgemotzt“), aber auch Wortwitz („brecheisenfröhlich“, „teutonische Tiefsinnshuberei“) und Ansprache des Bildungsbürgers („Schaubühne als moralische Anstalt“)

Gewichtung der Teilaufgaben:

2 :1

5. DURCHFÜHRUNG DES UNTERRICHTS

5.1. Die Einführungsphase (Jahrgang 10)

Die Grundkurse während der Einführungsphase vermitteln die notwendigen Grundkenntnisse und Kompetenzen, um in der Kursstufe erfolgreich mitarbeiten zu können.

Im Bereich der **theaterästhetischen Grundlagen** sind folgende Aspekte vorgesehen:

- Vermittlung von Fachbegriffen
- Aufwärmen und Abschlussübung
- Präsenz
- Neutrale Haltung
- Konzentration
- Körperspannung
- Fokus
- Status
- Peripherer Blick
- Bühnenraum und Spielfläche
- Isolation
- Mimik und Gestik
- Sprachlicher Ausdruck; Sprache körperlich gestalten
- Pantomime
- Kostüm, Requisit
- Unterscheidung von Rolle und Figur
- Akustische Elemente

Im Bereich der **theaterästhetischen Gestaltung** sind folgende Aspekte vorgesehen:

- Auftritt und Abgang, Anfang und Ende einer Szene
- Improvisation

- Szenen entwickeln
- Präsentation
- Szenische Improvisation
- Auswahl von szenischem Material
- Zeit und Rhythmus
- Handlungsbogen
- Dramaturgie
- Grundstruktur eines Theaterstücks
- Fokus im Spiel
- Rollenbiografie
- Chorische Szenen
- Probenvorbereitung
- Regieanweisung; Subtext
- Einfühlung und Distanz zur Rolle
- Figurenentwicklung / Figurenbegegnungen
- Offene Dramaturgie / Szenencollage
- Sprachliche und spielerische Gestaltung von Texten (Monolog)

Im Bereich der **theaterästhetischen Kommunikation** sind folgende Aspekte vorgesehen:

- Feedbackregeln und Reflexionsrunden
- Darstellung und Rezeption
- Kohärenz von Akteuren und Publikum
- Theater als einmaliges Ereignis
- Qualität von Spieleinfällen
- Szenen verschriftlichen
- Kommunikation in der Gruppe
- Wirkung der Mittel
- Zuschauerbezug in Bühnenformen

Im Bereich der **soziokulturellen Partizipation** sind folgende Aspekte vorgesehen:

- Improvisationstheater
- Bühnenaufbau, Bühnenformen,
- Schauspieltheorien
- Theaterchor

5.2. Kursstufe (11. und 12. Jahrgang)

Aufbauend und weiterführend sind im Bereich **theaterästhetische Grundlagen** folgende Aspekte

vorgesehen:

- Improvisation
- Theaterästhetische Mittel
- Rolle und Figur, Rollenexposé
- Bühnengestaltung (Raum und Objekte) und –beleuchtung, Technik

Aufbauend und weiterführend sind im Bereich der **theaterästhetischen Gestaltung** folgende Aspekte vorgesehen:

- Erzählen auf der Bühne
- Handlungsfelder im Theater (Produktionsleitung, Dramaturgie, Regie, Szenografie, Technik)
- Handlungsanweisungen
- Spieler – und Aktionsprofile
- Raumkonzept/Atmosphäre
- Ästhetische Gestaltungskategorien (Handlungsbögen, Dynamik, Bildwirkung)
- Struktur des Klassischen Dramas
- Material- und Konzeptentwicklung
- Kompositionsmethoden und Montage
- Bildwirkung
- Handlungsbogen, Dynamik
- Fokuswechsel

Aufbauend und weiterführend sind im Bereich der **theaterästhetischen Kommunikation** folgende Aspekte vorgesehen:

- Theater als Ereignis
- Zeichen- und Bedeutungsproduktion
- Theaterkritik
- Aufführungsvorbereitung
- Aufführungsanalyse
- Erstellen eines Programmheftes
- Qualitätskriterien

Aufbauend und weiterführend sind im Bereich der **soziokulturellen Partizipation** folgende Aspekte vorgesehen:

- unterschiedliche Theaterformen
- Forumtheater
- Episches Theater
- Armes Theater
- Postdramatisches Theater

- Theater und Ritual
- Popkultur
- Medieneinsatz
- Biografisches Theater
- Performance
- Szenische Lesung
- Theater und Film
- Zeitgenössische Theaterschaffende

Die Kursteilnehmer/innen sollen in jedem Jahr (über jeweils 2 Semester) ein Theaterprojekt (filmische Schwerpunkte sind möglich, auch Bewegungs- bzw. Tanztheater) durchführen, indem sie sich für das gemeinsame Projekt engagieren, gestalterische Einfälle haben und umsetzen können und die eigenen Ideen auf die Sache und kooperativ auf die Gruppe beziehen lernen.

Die Projekte in der Kursstufe sollen sich deutlich unterscheiden, damit die Schülerinnen und Schüler verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten und Verfahrensweisen kennen lernen können.

Fachgruppe Darstellendes Spiel, Fachvertreterin StR´Renate Seifert