JAG
JOHANNES ALTHUSIUS GYMNASIUM

Darstellendes Spiel

Schulinternes Curriculum

für die Sekundarstufe II

Grundlage: Lehrpläne DS aus Hamburg und Bremen, EPA DS Niedersachsen von 2006

VORBEMERKUNG

Im Sommer 1996 hatte der Niedersächsische Kultusminister angekündigt, dass *DARSTELLENDES SPIEL* vom Schuljahr 1997/98 an eingeführt und in die Stundentafel der gymnasialen Oberstufe aufgenommen werde. Am JAG haben wir uns umgehend daran gemacht, die Einführung dieses Faches für unsere Schule voranzutreiben, mit Erfolg – seit dem Schuljahr 98/99 wird *Darstellendes Spiel* als reguläres Unterrichtsfach im sprachlich-literarisch-künstlerischen Aufgabenfeld neben Kunst und Musik in der Sek. II angeboten; für die Sek. I besteht ein AG-Angebot „Theater".

In Erwartung curricularer Vorgaben durch das Kultusministerium basierte unsere Arbeit zunächst auf der Grundlage der Lehrpläne von Hamburg und Bremen; das Curriculum haben wir ergänzt durch die Vorgaben der im Herbst 2006 herausgegebenen einheitlichen Prüfungsanforderungen für das Abitur (EPA).

1. GRUNDLEGENDES ZUM FACH

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

Im Rahmen dieses Aufgabenfeldes hat das Fach *Darstellendes Spiel* den besonderen Auftrag einer grundlegenden Bildung in den Darstellenden Künsten.

Das Fach *Darstellendes Spiel* auf grundlegendem Anforderungsniveau soll dabei

- in grundlegende Sachverhalte und Strukturen sowie Geschichte und Theorie des Faches einführen,
- seine wesentlichen Arbeitsmethoden vermitteln und Reflektieren,
- Zusammenhänge innerhalb des Faches und über seine Grenzen hinaus erkennbar werden lassen.

Kooperationsfähigkeit und Kreativität, Problem lösendes Denken, das Denken in Modellen und symbolischen Zusammenhängen sind als unmittelbare Anforderungen des Faches von zentraler wissenschaftspropädeutischer Bedeutung und tragen wesentlich zur Studierfähigkeit bei.

Darstellende Kunst trägt den existentiellen Ausdrucks- und Kommunikationsbedürfnissen von Menschen Rechnung. In fast allen Kulturen beinhaltet sie die imaginative und kreative Aneig-

nung der Welt, bei der eine Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit stattfindet und ihre potentielle Veränderbarkeit erforscht wird. Dabei ermöglicht die symbolische Welt des Theaters vielfä-ltige 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*" [1] ermöglichen. In diesem curricularen Rahmen hat das Fach *Darstellendes Spiel* den besonderen Auftrag der theaterästhetischen Bildung und zwar sowohl produktionsästhetsich – 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 in der Auseinandersetzung mit eigenen theatralen Werken und auch mit Aufführungen professioneller Theater angeregt. Jugendliche machen dabei die Erfahrung einer aktiven, kreativen Partizipation am gesellschaftlich und kulturellen Leben der Gegenwart.

[1] Eckard Klieme, Zur Entwicklung nationaler Bildungsstandards. Bonn 2003, S. 67 ff.

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. Videoaufzeichnungen des professionellen Theaters und des Schultheaters (bei Theaterprojekten) sowie Filme (bei Videofilm-Projekten) werden zur Konzeptbildung oder Konzeptüberprüfung herangezogen.

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 akzeptieren sie.

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 auffächern:

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

Zu den theaterästhetische Grundlagen (Sachkompetenz)

Schülerinnen und Schüler verfügen über theatrale Grundkenntnisse und –fertigkeiten, die sie zur Verwirklichung 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.

Zur Gestaltungskompetenz: theaterästhetische Gestaltung

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, über sich selbst hinaus Bedeutung anzeigende Objekte (z.B. Koffer),
  - bestimmte, in wiederkehrenden Situationen bedeutsam erscheinende symbolhafte Gesten (z.B. „nichts hören, nichts sehen, nichts sprechen") oder Bewegungsabläufe (z.B. Marionette),
  - 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.

Zur Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation

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 das besondere „Framing", zum anderen bedingt durch die Einmaligkeit der „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.

Zur Soziokulturelle Kompetenz: soziokulturelle Partizipation

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, Theaterhandlungen als Computerspiel, etc.)
  - 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 (horizontal):
  - 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 (vertikal):
  - 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 Performanz.

4. Leistungsbewertung

Leitsätze zur Bewertung im Fach *Darstellendes Spiel* am JAG[2]:

- *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 beziehen, was den Schülerinnen und Schülern im Unterricht vermittelt wurde.
- Sämtliche Prozess- und Produktleitungen 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 offen gelegt. Es werden einheitliche Bewertungsbögen benutzt.
- In der Beurteilung ästhetischen Handelns geht es zuerst 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.

[2] In Anlehnung an Hans-Hubertus Lenz, Zur Praxis des Darstellenden Spiels, Thema: Leistungsbewertung. Hildesheim 2004

4.1. Klausuren, Aufgabenarten im *Darstellenden Spiel*

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

Die Aufgabenarten:

1. Kreative Schreibaufgaben (als Klausur nicht oder nur bedingt geeignet).

• 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

2. Schreibaufgaben

- 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 Probentagebuchs (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).

Schriftliche Klausuren

In jedem Fall muss eine der beiden vorgeschriebenen Klausuren pro Schuljahr schriftlicher Art sein und sich auch auf einen Sachtext beziehen. Der Sachtext muss mit dem Theaterprojekt in einem - auch für die Schülerinnen und Schüler- nachvollziehbaren Zusammenhang stehen.

Bei allen schriftlichen Aufgaben und Arbeiten ist auf die Darlegung von konzisen Gedankengängen und auf sprachliche Korrektheit zu achten. In der Bewertung der Arbeiten sind die drei Anforderungsbereiche (1: verstehen und beschreiben, 2: anwenden und gestalten, 3: reflektieren und weiterentwickeln) angemessen zu berücksichtigen.

Beispiele:

• Umsetzung einer dramatischen Vorlage: Michel de Ghelderode, "Die Ballade vom großen Makabren."
Kunsttheorie: Das Groteske in Malerei und Dichtung. Theater des Absurden. Die Lust am Untergang: Aktuelle Attraktivität von Weltuntergangs-Vorhersagen (Russland, Japan u. a.).

• Umsetzung einer dramatischen Vorlage: Peter Turrini, "Der tollste Tag". Vergleich mit Beaumarchais: "Der tolle Tag oder Figaros Hochzeit" und Ponte/Mozart: "Figaros Hochzeit". Theorie der Komödie, Kunst im Spannungsfeld von Widerspruch und Affirmation.

• Kaspar Hauser-Projekt. Ich-Werdung und Sprache, Sprachphilosophie. Materialien zur historischen Person. Freie Auseinandersetzung mit dem dramatischen Text: Peter Handke: Kaspar.

• Kommunikation. Szenen von verschiedenen Autoren, die Beispiele für Kommunikationsstörungen bieten (z. B. Ionesco, Ronald D. Laing, Wolfgang Deichsel, Ingmar Bergman, Woody Allen), werden auch mit Beispielen für gelingende Kommunikation zu einem Ganzen verbunden. Theorie: Schultz von Thun, Watzlawick, Hayakawa u.a.

• "Die beste aller Welten". Von Voltaires "Candide" ausgehen und sich mit aktuellen politischen und gesellschaftlichen Problemen und deren Gesundbeten befassen. "Sprachkosmetik", Strategien der Überredung. Es entsteht eine Eigenproduktion, die in einer szenischen Bilderfolge auch Möglichkeiten des Widerstehens zeigen.

• "Turandot oder der Kongress der Weißwäscher" von Bertolt Brecht. Auseinandersetzung mit der Rolle des Intellektuellen. Kritischer Umgang mit Brechts ideologischer Lösung des dramatischen Konflikts. Bezug zur Gegenwart herstellen, dies als Ansatz nehmen für eine Bearbeitung.

• "Die Verwandlung" von Franz Kafka. Videofilm aus der Perspektive des "Käfers" Gregor Samsa. Drehbuch. Anfertigung eines Filmheftes zur Vorführung des Videofilms.

5. DURCHFÜHRUNG DES UNTERRICHTS

Die Einführungsphase

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

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 Kursteilnehmerinnen sollen in jedem Jahr (über jeweils 2 Semester) ein Theater- oder Filmprojekt 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 verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten und Verfahrensweisen kennen lernen können.

6. Kursthemen und –nummern für die Kursstufe:

1. Die Widersprüche der Gesellschaft auf der Bühne
2. Theatertheorien von Lessing bis Dürrenmatt
3. Regie, Dramaturgie, Inszenierung
4. Absurdes Theater / Experimente
5. Theater heute / Moderne Klassiker
6. Theateransätze des 20. Jahrhunderts
7. Grundlagen des darstellenden Spiels (nur in der Einführungsphase)
8. Von Aristoteles bis Brecht

© Fachgruppe Darstellendes Spiel, Fachobfrau OStR´ Folke Jürgens