

Baustein 4. Szenisches Spielen und Bewegungs- improvisation. Die Bearbeitung eines Ballett-Regiebuches

Schwerpunkte des Kapitels:

- Neugliederung eines größeren Musikstücks entlang der Kernidee
- Bewegungsimprovisation als Einfühlung und Teil des szenischen Spiels
- Musik-Stop-Standbild, szenisches Spiel mit/ohne Regieanweisung, szenisches Kommentieren, Soziogramm

Aus dem Regiebuch des Balletts „Petruschka“

Jahrmarktstreiben (1830, sonniger Wintermorgen in der Fastnachtswoche), zahlreiche Buden, allgemeines Durcheinander aller gesellschaftlichen Schichten. Eine Gruppe Betrunkener tritt auf. Weitere Gruppen überqueren die Bühne... Bude des Zauberers in der Mitte des Jahrmarktes. Trommelwirbel: der Zauberer tritt auf und erweckt mit seinem Flötenspiel seine drei Holzpuppen Petruschka, Ballerina und Mohr zum Leben. Sie tanzen (Dance russe).

Petruschkas Zelle: Der Zauberer wirft die Puppe Petruschka in seine Zelle. Petruschka verwünscht sein Dasein zwischen Mensch und Puppe und den Zauberer. Die Ballerina kommt in Petruschkas Zelle, Petruschka vollführt einen grotesken Tanz. Die Ballerina verlässt fluchtartig den Raum. Petruschka ist verzweifelt.

Die Zelle des Mohren: Der Mohr ruht sich prachtvoll gekleidet aus. Die Ballerina tritt ein und ist von seiner Aufmachung angezogen. Sie tanzt. Der Mohr ist zunächst abweisend, lässt sich dann auf einen Tanz ein. Petruschka kommt hinzu und ist eifersüchtig. Der Mohr verjagt Petruschka, rennt hinter ihm her. Die Ballerina ist hilflos.

Jahrmarktstreiben wie am Anfang. Aus der Bude des Zauberers hört man einen Schrei. Petruschka stürzt hervor, vom Mohren verfolgt, den die Ballerina zurück zu halten versucht. Petruschka stürzt zu Boden, vom Säbel des Mohren getroffen. Der Zauberer/Gaukler erklärt der herbeigerufenen Polizei, dass Petruschka nur eine Holzpuppe sei. Die Menge verläuft sich, am Himmel erscheint „der Schatten des Petruschka“.

Prinzipien des Spielkonzepts

Die Kernidee

Fremdbestimmung („Marionettendasein“) der Figuren verwandelt sich aufgrund mangelnder Einsicht in die wirklichen Machtstrukturen in ein Beziehungsdrama („Menschendrama“). Das Aufbegehren gegen die Fremdbestimmung oder - gleichbedeutend - die Suche nach Selbstbestimmung entlädt sich auf einer ungeeigneten Ebene. Die strukturellen Abhängigkeiten der Puppen vom Zauberer werden als Konflikt zwischen den drei gleichermaßen Abhängigen ausgetragen.

Schülerrelevanz

Die Relevanz der Kernidee ist insofern nahe liegend, als der Ablauf einer Eifersuchts-Geschichte den Schüler vertraut ist. Bekannt dürfte auch die Frage sein, inwieweit sich Erfolg bei einer Person auf das äußere Aussehen stützt. Eine Tiefendimension erhält diese altbekannte Geschichte dadurch, dass die Ursache des Konflikts aus den Rollen herrührt, die die drei Hauptfiguren „beruflich“ zu spielen haben. Ziel der Unterrichtseinheit ist allerdings nicht, diese differenzierte Problematik, die zahlreichen Dramen und Opern zugrunde liegt, explizit zu diskutieren. Wenn ein Spielkonzept aber diese Problematik im Auge behält, dann bleibt es schülernahe und interessant, auch wenn zuerst einmal musikalische, ästhetische und soziale Ziele erreicht werden.

Das musikalische Hauptziel

Die Partitur setzt sich aus vielen prägnanten Kurzabschnitten zusammen. Das Fehlen der Worte wird durch die Bildhaftigkeit der Musik kompensiert. Die Musiksprache ist sehr gestisch. In der szenischen Interpretation sollen die Schüler den Bedeutungsrahmen solch einer gestischen Musik erkunden. Sie erfahren bei dieser Interpretation, wie die Wirkung von Musik „funktioniert“.

Vereinfachte der Komplexität

Kunstmusik hat die Eigenschaft, meist sehr komplex zu sein. Um den Schülern Freiräume zu verschaffen und die Musik praktikabel zu machen, muss sie vereinfacht werden. Technisch gesehen muss die Musik geschnitten werden. Die vorliegenden und verwendeten Musikbeispiele enthalten jede „Stimmung“ nur einmal. Es ist besser, mit wenig musikalischem Material intensiv zu arbeiten, als die Schüler mit viel Musik zu überfahren. Eine normale Spielszene ist 2 bis 4 Minuten lang und kann mindestens 3 Mal durchgespielt werden ohne zu ermüden. 3 bis 4 Minuten ist auch die Zeitdauer von Musik, die sich Schüler gerade noch merken können.

Das vorliegende Spielkonzept nimmt folgende Umstrukturierung vor:

Ballett Original		Szenische Interpretation	
<i>Ziffer</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Ziffer</i>	<i>Inhalt</i>
0-57	Jahrmarktstreiben	0-6	Jahrmarktstreiben
		7-10	Betrunkene
		53-55	Jahrmarktstreiben
		56-57	Auflösen des Trubels
58-92	„Spiel im Spiel“: die Vorführung der Puppen		
93-119	<i>Kernszene 1</i> In Petruschkas Zelle	93	Petruschka wird geworfen
		97-119	Petruschka - Ballerina - Petruschka
120-160	<i>Kernszene 2</i> In der Zelle des Mohren		
		124-126	Der Mohr alleine
		132-157	Mohr - Ballerina - Petruschka
161-250	Jahrmarktstreiben	0-10	Jahrmarkt vom Anfang

		53-57	
251-257	Kernszene 3 Der Kampf	251-257	Der Kampf
258-259	Tod Petruschkas	258-259	Tod Petruschkas
260-264	Zauberer und Polizei		
265-267	Petruschkas Erscheinung	265-267	Abschied/Schleife

Die folgende Abbildung zeigt (als schwarze Kästchen), welche Passagen aus der Originalpartitur für die szenische Interpretation verwendet wurden:



Das Prinzip der „Kernszenen“

Wie bei der szenischen Interpretation von Musiktheaterstücken wird das Geschehen auf „Kernszenen“ reduziert. Die Reduktion betrifft hier vor allem das Jahrmarktstreiben, das Strawinsky kulinarisch ausgedehnt hat. Andererseits werden szenische Aktionen, die sich aufgrund der Methoden der szenischen Interpretation ergeben, dem Original hinzugefügt:

- Kollektive Einfühlung in die einzelnen Rollen
- 2. und 3. Durchlauf bei der 1. Szene (Musik-Stop-Standbild)
- Rollenvorstellung in der 2. Szene (Mohr)
- 2. und 3. Durchlauf bei der 2. Szene
- Szenische Kommentierung: Abschied vom toten Petruschka
- Szenische Reflexion: Soziogramm

Handlungsalternativen

Um den Schülern Spielraum für Bedeutungskonstruktionen zu bieten, müssen all jene Stellen der Story aufgesucht werden, in denen es Handlungsalternativen gibt oder gegeben hätte, wenn der Autor nicht eine von vielen Möglichkeiten vorgeschrieben hätte. Eng hiermit zusammen hängt die Frage, inwiefern die dargestellten Charaktere auf eine nachvollziehbare Weise für unterschiedliche Deutungen offen sind. Das vorliegende Spielkonzept hat - oft in bewusster Abweichung vom Regiebuch - folgende „offenen“ Stellen konstruiert:

- Ob Petruschka nur unter seinem Doppelschicksal leidet oder weiß, dass der Zauberer daran Schuld ist, wird nicht eindeutig festgelegt. (Es entfällt der Wutausbruch in der 1. Kernszene.)
- Der „rassistische“ Charakter des Mohren¹ ist vollkommen getilgt. Stattdessen wird der Mohr als jemand gezeigt, der genau unter den rassistischen Vorurteilen leidet, die Strawinsky implementiert hat.

¹ Helmut Kirchmeyer 1974, S. 80: „Der Mohr ist dumm und böse, triebessen und kalt, egoistisch bis zur Mordlust.“

- Die Beziehung des Mohren zur Ballerina wird ambivalent angelegt. Es ist weder von vornherein klar, dass die Ballerina den Mohren verführen, noch dass der Mohr die Ballerina haben möchte.
- Petruschka ist eifersüchtig, es bleibt aber offen, ob er einen Grund dafür hat.
- Der Mohr verfolgt Petruschka, die Ballerina versucht mäßigend einzuwirken. Woran Petruschka aber stirbt und wer an Petruschkas Tod Schuld ist, bleibt offen. Wenn eine Holzpuppe stürzt, kann sie ja durchaus zerbrechen... (wie der Zauberer sagt).
- In welchen Spielmomenten die Hauptfiguren Menschen in welchen sie Puppen sind, ist offen.
- Die „Bösartigkeit“ des Zauberers wird nicht explizit gezeigt. Man kann in ihm auch jene höhere Macht sehen, die Gutes (Einhauchen einer Seele durch die Zauberflöte) mit Bösem (Macht über die beseelten Puppen) verbindet.

Das Spielkonzept

Kollektive Einfühlung durch Gehhaltungen zu Musik (→M5)

Hörbeispiel 8	Ziffer ²	min:sec
1. Jahrmarktstreiben	0 - 6	0:00 - 0:50
2. Betrunkene treten auf	7 - 10	0:50 - 1:07
3. Jahrmarktstreiben	53 - 55	1:07 - 1:22
4. Trubel löst sich auf	56 - 57	1:22 - 1:32

Der Spielraum ist mit bunten Papierschlängen geschmückt. Die Musiklehrer/in gibt den folgenden Ablauf einer Bewegungsimprovisation vor:

- Musik Teil 1: *Bewegt Euch zur Musik!*
- Ohne Musik: *Wo sind wir?* Situation „Jahrmarkt“ klären.
- Musik Teil 1 bis 2: *Wenn musikalisch etwas deutlich Anderes beginnt, einfrieren!* Wenn alle eingefroren sind, wird die Musik ausgeblendet.
- Musik Teil 2: *Es treten Betrunkene auf. Probiert verschiedene Bewegungsmöglichkeiten aus!*

(→M21) Die Klasse wird in ein Drittel Betrunkene, andere Jahrmarktsbesucher (feiner Lebeamann, Kaufmann, Zigeunerinnen, Kutscher, Stallknechte, Ammen usw.) und Jahrmarktsberufe (Leierkastenmann, Spieldosenbesitzer, Akrobatinnen, Bauer mit Bär, Maskentänzer usw.) aufgeteilt. Diese Rollenaufteilung ist dramaturgisch nicht bedeutsam und kann beispielsweise so geschehen, dass alle möglichen Personenbezeichnungen durcheinander an einer Tafel stehen, jeder Schüler eine Rolle auswählt und die entsprechende Bezeichnung durchstreicht.

- *Welche Geste könnte für Eure Rolle charakteristisch sein? Probiert diese Geste aus.*
- *Bewegt Euch zur Musik und bezieht Eure Bewegung immer wieder auf diese Geste!*
- *Beachtet die Abschnitte der Musik und den Auftritt der Betrunkenen!*

² Hier angegebene Ziffern gliedern die Partitur der Ausgabe von Boosey & Hawkes (Version 1947).

Hörbeispiel 8 wird nun vollständig abgespielt und die Jahrmarktszene bewegungsimprovisatorisch dargestellt.

Rolleneinführung (→M4 und M5)

<i>Hörbeispiel 9</i>	<i>Ziffer</i>	<i>min:sec³</i>
Zauberer („Chromatik und Klangfarben“)	61 - 63	0:00 - 0:31
Petruschka („hölzerner Tanz“)	108 - 112	0:36 - 1:05
Mohr („orientalische Melodie“)	124 - 126	1:09 - 1:49
Ballerina („Walzer von Lanner“)	149 - 150	1:53 - 2:22

Kollektive Einfühlung: Die vier Hauptrollen werden durch eine freie



Bewegungsimprovisation zu „ihrer“ Musik vorgestellt. *Alle* Schüler bewegen sich zunächst zu dieser Musik. (Abbildung 8: Kollektive Einfühlung in die Ballerina.) Sodann werden die Rollenkarten von der Musiklehrer/in vorgelesen: Arbeitsblatt **AB 6**.

Alle Schüler, die Interesse haben, eine der vier Hauptfiguren zu spielen, erhalten die entsprechende Rollenkarte. Es kann zu Doppel- und Dreifachbesetzungen kommen.

Kleine Rollenpräsentation: Die Hauptdarsteller lesen ihre Rollenkarte durch und bereiten eine kleine Rollenpräsentation vor⁴. Die „Rollenmusik“ wird eingespielt und die

jeweiligen Hauptdarsteller in einer möglichst eindrucksvollen Haltung auf und lesen ihre Rollenkarte in „Ich-Form“ laut während die Musik erklingt. Die vier Auftritte erfolgen unterbrechungslos und werden gegebenenfalls als Ganzes wiederholt.

Kernszene 1: In Petruschkas Zelle

<i>Hörbeispiel 10</i>	<i>Ziffer</i>	<i>min:sec</i>
Ausgangsbild: Petruschka stürzt in die Zelle	93	0:00 - 0:13
Mögliche Musik-Stop-Standbild/Phasen:		
1. Verzweiflung	97 - 99	0:14 - 0:40
2. Wut („trommeln gegen das Wandbild“)	100 - 101	0:40 - 0:55
3. Beruhigung	106 - 107a	0:55 - 1:15
4. Ballerina tritt auf	107b	1:15 - 1:24
Pause	-	1:24 - 1:28
5. Petruschka tanzt	108 - 110	1:28 - 1:45
6. Ballerina verlässt die Zelle	111	1:45 - 1:51
7. Verzweiflung	112 - 114	1:51 - 2:20
8. Wut	115 - 118	2:20 - 2:46
Trommel/Schluss	119	2:46 - 2:53

³ 4 Sekunden Pause zwischen jeder Einfühlungspassage!

⁴ Einzelheiten siehe Baustein 2, Seite XYZ.

Ausgangsbild (→M1): Petruschkas „Zelle“ wird hergerichtet: viereckig angeordnete Wände mit einem Spalt als Tür, ein Bild des Zauberers an der Wand. - Die ersten Takte von Hörbeispiel 10 werden gespielt:

- *Wenn die Musik einsetzt, wirft der Zauberer Petruschka durch die Tür in die Zelle. Petruschka fällt zu Boden und bleibt liegen.*
- *Modelliert nur Petruschka und Zauberer zu einem Standbild, das die Situation genau wiedergibt. Berücksichtigt dabei auch das Bild des Zauberers an der Wand!*

(→M16) Die 1. Kernszene wird mit dem Musik-Stop-Standbild-Verfahren erarbeitet:

- *Ich spiele die Musik zu dieser Szene weiter. Immer, wenn jemand meint, die Musik passe nicht mehr zum Standbild, ruft er laut STOP! Ich halte die Musik an und der STOP-Rufer modelliert das Bild so um, dass es zur Musik passt. Am Ummodellieren können sich auch mehrere Schüler beteiligen.*
- *Später halte ich die Musik an und gebe weitere Regieanweisungen.*

Abschnitt 1 bis 3 von Hörbeispiel 10 wird gespielt und nach diesen Regeln bearbeitet. Vor Abschnitt 4 (1:24 min von Hörbeispiel 10) wird die Musik angehalten. Die Musiklehrer/in sagt:

Die Ballerina tritt auf.

Ballerina tritt auf und erstarrt.

(→M14) *Fügt die Ballerina so ins Standbild ein, dass die Situation, in der sich nun Petruschka befindet, deutlich wird.*

Abschnitt 5 von Hörbeispiel 10 wird nach dem Musik-Stop-Standbild-Verfahren fortgesetzt. Bei Abschnitt 6 sagt die Musiklehrer/in laut:

Die Ballerina verlässt entsetzt die Zelle Petruschkas.

Modelliert nochmals Petruschka so, dass seine Gefühle deutlich werden, nachdem die Ballerina die Zelle verlassen hat!

Standbild-Choreografie: Als „Probe“ werden alle Bilder ohne Musik aber mit den beiden verbalen Interventionen der Musiklehrer/in hintereinander durchgeführt, eventuell nochmals durch die Schüler korrigiert. Anschließend werden alle Bilder zum vollständigen Musikdurchlauf zu einer Standbild-Choreografie zusammengesetzt. Die Stellen eines Bildwechsels werden von den beobachtenden Schülern durch einen Zuruf markiert.



Abbildung 9. Snapshots aus der Standbild-Choreografie. Die Abbildungen zeigen, wie je zwei Spieler unterschiedlichen Geschlechts mit einem Stock als Hilfsmittel die Situation interpretieren:

- die Wut auf das leere Wandbild, wobei der Stock eine Art Waffe ist,
- das gespannte Verhältnis Petruschkas zur Ballerina, wobei der Stock die Distanz und „das Hölzerne“ darstellt,
- die Erstarrung Petruschkas bei der „Flucht“ der Ballerina,
- die Verzweiflung und Wut am Schluss der Szene mit gesenkter „Waffe“.

Kernszene 2: In der Zelle des Mohren

Ausgangssituation (→M1): Der Raum wird hergerichtet. Sofa oder sonstige Sitzgelegenheit, Tür, Fenster. Der Mohr ist reich geschmückt und sehr attraktiv anzusehen. Er sitzt auf dem Sofa und stellt sich zu seiner Einfühlungsmusik (Hörbeispiel 9, 1:09 - 1:49) nochmals vor, wobei er den Text der Rollenkarte verwendet.

Die Musiklehrer/in fühlt den Mohren mit einigen Fragen ein, zum Beispiel:

- *Wie fühlst Du Dich jetzt nach dem Auftritt?*
- *Bist Du stolz auf Deine schicken Kleider?*
- *Bekommst Du gelegentlich Besuch von einer der anderen Puppen?*
- *Was hältst Du von den anderen Puppen?*

(→M19) Die 2. Kernszene wird szenisch zunächst mit, dann ohne „Regieanweisungen“ zu Hörbeispiel 11 durchgespielt.

Die Grundregel des folgenden szenischen Spiels besagt, dass sich eine Person nur dann bewegt, wenn dies die Regieanweisungen, die ich gebe, erfordert. Ansonsten stehen alle Darsteller still in angespannter Haltung wie ein Standbild. Also: Anweisung → Bewegen nach Anweisung → Stillstehen → nächste Anweisung usw.

Erfahrungsgemäß lösen sich die Schüler beim zweiten oder dritten Durchlauf ohne weitere Hinweise von der Starrheit dieser Regel. Dies ist gut so.

Die Regieanweisungen und die Musikstellen, an denen sie relevant werden, lauten:

<i>Hörbeispiel 11</i>		Regieanweisung von Musiklehrer/in gesprochen:
<i>Ziffer</i>	<i>min:sec</i>	
vor Musikeinsatz		<i>Die Ballerina flieht vor Petruschka, begibt sich zur Zelle der anderen Puppe, zum Mohren.</i>
124	0:00	<i>Der Mohr sitzt nach dem Auftritt gemütlich in seiner Zelle und ruht sich aus. Die schönen Kleider hat er noch nicht abgelegt.</i>
132	0:41	<i>Die Ballerina kommt in die Zelle des Mohren.</i>
134	1:03	<i>Sie ist vom Aussehen des Mohren fasziniert und beginnt zu tanzen.</i>
139	1:30	<i>Der Mohr aber ist gleichgültig.</i>
140	1:42	<i>Die Ballerina beginnt einen neuen Tanz</i>
149	2:18	<i>Der Mohr lässt sich begeistern und beginnt mit der Ballerina zu tanzen</i>

151	2:46	<i>Petruschka schleicht sich heran. Er ist eifersüchtig</i>
153	3:07	<i>Als der Mohr Petruschka sieht, verjagt er ihn</i>
157	3:19	<i>Der Mohr bedroht Petruschka.</i>

- Spieldurchgang 1: Spielen zu Regieanweisungen ohne Musik.
- Spieldurchgang 2: Spielen zur Regieanweisungen mit Musik.
- Spieldurchgang 3: Spielen zu Musik ohne Regieanweisungen.

(→**M14**) STOP! Befragung der Personen durch die Musiklehrer/in, szenische Kommentierung durch die Zuschauer (Hilfs-Ich, Befragung, Ummodellierung).



Abbildung 10. Snapshots vom Durchspielen der 2. Szene. Der Mohr (charakterisiert durch eine schwarze Sonnenbrille) wird hier von drei, die Ballerina von zwei und Petruschka von einer Person dargestellt. Die Bilder zeigen, dass eine erheblich vom Regiebuch Strawinskys abweichende Interpretation des Ablaufs entwickelt wurde:

- Beim ersten Tanz der Ballerina ist der Mohr abweisend und gleichgültig (er ist also nicht der wollüstige Wilde),
- relativ distanziert scheint der Mohr mit der Ballerina zu tanzen,
- bei der Auseinandersetzung zwischen Mohr und Petruschka benutzt letzterer seinen Stock, die Zuschauer/innen beginnen ohne weitere Aufforderung mit der Szene zu interagieren, sie feuern Mohr und Petruschka beim Kampf durch Zurufe an. Die Kräfteverhältnisse sind also nicht so ungleich wie bei Strawinsky.

Kernszene 3: Der Tod Petruschkas

Die Kernszene wird von den drei Hauptdarstellern Mohr, Petruschka und Ballerina gespielt und die Jahrmachtsbesucher haben die Aufgabe, dies Spiel szenisch zu kommentieren.

<i>Hörbeispiel 12</i>	<i>Ziffer</i>	<i>min:sec</i>
Petruschka stürzt hervor	251	0:00 - 0:12
Mohr verfolgt Petruschka - Ballerina versucht ihn zu besänftigen	252 - 256	0:13 - 0:36
Petruschka bricht zusammen	257	0:36 - 0:44
Petruschka stirbt	258-259	0:48 - 1:43

Orientierungs-Probe für alle: Die Musiklehrer/in sagt die 4 Abschnitte dieser Kernszene an und die drei Spieler Mohr, Petruschka und Ballerina bewegen sich entsprechend dieser Ansagen. Diese „Probe“ erfolgt zunächst ohne Musik, sodann ein zweites Mal mit Musik. *Alle* Schüler, auch die Zuschauer bei dieser „Probe“ prägen sich den Handlungsablauf genau ein.

(→M20) Im folgenden szenischen Spiel wiederholt Ihr zunächst das Jahrmarktstreiben von früher. Dann kommt die Szene, die wir soeben geprobt haben. Alles, was passiert, kommentiert Ihr durch Bewegungen, mit kurzen Ausrufen, Schreien und ähnlichem. Zu dem Geschehen selbst haltet Ihr jedoch mindestens einen Meter Abstand. Ihr kommentiert, versucht aber nicht, in das Geschehen einzugreifen...

Hörbeispiel 8 und 12 werden hintereinander gespielt. Das Spiel beginnt. Am Ende: STOP! Alle frieren ein. Die Musiklehrer/in befragt die Umherstehenden:

- Was habt Ihr gesehen?
- Was ist passiert?
- Warum hast Du nicht eingegriffen? usw.

Abschiedsritual als szenisches Kommentieren (→ M7 und M22)

Die „Kommentierung“ der kurzen Szene, in der Petruschka stirbt, erfolgt nicht verbal, sondern szenisch in einem Abschiedsritual. Petruschka liegt auf dem Boden. Hörbeispiel 13 erklingt im Hintergrund.

Ihr nehmt nun alle nacheinander von Petruschka Abschied. Ihr geht in Eurer Rolle zu ihm hin, Ihr könnt zu Petruschka einen Satz sprechen oder eine Abschiedsgeste vollführen.



Abbildung 11. Snapshots vom Abschiednehmen. Die Gesten des Abschiednehmens bringen „im Schutze der Rolle“ unterschiedliche Interpretationen des Geschehens zum Ausdruck:

- ein Betrunkener schubst den Toten mit dem Fuß,
- eine andere Jahrmarktsbesucherin untersucht Petruschka („Holz oder Fleisch?“),
- eine weitere ist zärtlich und traurig,
- und der Mohr (Sonnenbrille) zeigt durch Distanz seine Verachtung.

Szenische und verbale Reflexion (→ M23)

Szenische Kommentierung: Die Musiklehrer/in greift einige charakteristische Abschiedsszene heraus. Sie bittet die entsprechenden Schüler nochmals ihren Abschied als Bild darzustellen. Sodann tritt der Zauberer zu diesem Bild hinzu und nimmt eine charakteristische Haltung ein. Die Haltung des Zauberers wird von den Zuschauern solange ummodelliert, bis Konsens hergestellt ist. Andernfalls wird ein weiterer Zauberer hinzustellen. Das Konsens-Standbild wird fotografiert.

Verbale Kommentierung: Die Fotos der Standbilder Petruschka-Abschiednehmer-Zauberer werden als Wandtafeln ausgestellt und mit Worten kommentiert: Was

denken oder sagen die beiden lebenden Figuren? Diese Sätze werden auf die Wandtafeln geschrieben (Prinzip der Fotostory). - An dieser Stelle ist es auch möglich, das originale Regiebuch zu erwähnen, in dem Petruschka dem Zauberer „als Schatten“ erscheint. Was könnte Petruschka zum Zauberer sagen?

Kommentar zu den Methoden

Bewegungsimprovisationen

Im vorliegenden Spielkonzept wird viel mit Bewegungsimprovisation gearbeitet. Dabei reagieren die Schüler intuitiv auf die Musik, die ja sehr bildhaft ist. Innerhalb der szenischen Interpretation hat eine Bewegungsimprovisation die Funktion der kollektiven Einfühlung. Im vorliegenden Fall wurden sogar die Hauptrollen, die anschließend von einzelnen Darstellern übernommen werden, zunächst von allen Schülern in einer Bewegungsimprovisation vorgestellt.

Musik-Stop-Standbild-Verfahren

Das Musik-Stop-Standbild-Verfahren setzt voraus, dass die Arbeit mit Standbildern bekannt ist. Die „Überprüfung“ eines Standbildes anhand von Musik gehört zu den zentralen Techniken der Arbeit an Haltungen zu Musik. Wenn die Musik gut gegliedert ist, fügt das Musik-Stop-Standbild-Verfahren eine überschaubare Sequenz solcher „Überprüfungsschritte“ aneinander. Erfahrungsgemäß können sich Schüler 4 solcher Schritte merken. Der Wechsel von Bild zu Bild entlang der Musik ist eine für alle Zuschauer reizvolle „Choreografie“, die ja auch im professionellen Bühnentheater heute oft Verwendung findet.

Szenisches Spiel mit/ohne Regieanweisungen

Diese Methode funktioniert dann, wenn die Arbeit an Haltungen zu Musik schon bekannt ist. Aus einem staccato-artigen „Bilderbuch“, wie es im Musik-Stop-Standbild-Verfahren exemplarisch erarbeitet worden ist, wird in mehreren Schritten ein kontinuierlich fließendes Spiel. Wie von selbst beginnen die Darsteller sich auch verbal zu äußern - mit einzelnen Ausrufen, Worten und kurzen Sätzen. Im Gegensatz zum Rollenspiel oder zur szenischen Improvisation ist das szenische Spiel mit/ohne Regieanweisungen sehr „genau“ und daher auch für die Zuschauer gut anzusehen. Der Bilderbuch-Charakter des Spiels ist zudem für bewegungsgehemmte Schüler attraktiv, weil die Frage aller Schauspieler entfällt: was mache ich, wenn sich die Hauptsache woanders abspielt?

Szenisches Kommentieren

Erfahrungslernen durch szenisches Spiel ist ein Prozess, in dem die beiden Stufen des Erfahrungslernens „Erlebnisse machen“ und „Erlebnisse zu Erfahrungen verarbeiten“ szenisch ablaufen. Es wird also nicht erst gespielt („Erlebnis haben“) und dann über das Spiel diskutiert („Erlebnis verarbeiten“). Die Verarbeitung findet szenisch, innerhalb der Rolle und damit weitgehend körpersprachlich statt. Das im vorliegenden Spielkonzept vorgeschlagene Abschiednehmen, das gegenüber dem Regiebuch des Balletts ein Meta-Event mit V-Effekt ist, ist eine effektive Form des

szenischen Kommentierens. - Im vorliegenden Spielkonzept ersetzt das Abschiednehmen auch die Phase der Ausföhlung der Darsteller.

Erfahrungs- und sachbezogene Reflexion

Im Gegensatz zum szenischen Verarbeiten der Spielerlebnisse ist die verbale Reflexion dann notwendig, wenn die Schulklasse über Spielen und Spielerfahrungen von auöerhalb der Rollen nachdenken möchte. Dies ist bei Schölern, die im Spielen unerfahren sind, häufig der Fall. Bei erfahrenen Schölern nimmt das Bedürfnis verbal zu reflektieren ab und wird in konstruktives szenisches Handeln umgesetzt. Als Bindeglied zu musikanalytischer Arbeit, zu anderen musikdidaktischen Methoden, zu Hausaufgaben und zu benoteten Arbeiten ist diese Art der Reflexion geeignet. Auch multimediale Reflexionsmethoden (Foto-Story, Videoclip, Kurzfilm, Wandbild, Tagebuch etc.) sind ergiebig, setzen oft die Bildung entsprechender Experten(gruppen) schon während des Spielens voraus.

Technische Aspekte

Symbolische Raumausstattung, Verkleidung und Requisitenverwendung

Die Ausstattung und das Herrichten des Raumes kann sehr einfach, sollte aber suggestiv sein. Es sollte *ein* Requisit geben, das als Symbol bzw. Logo für die gesamte Unterrichtseinheit dient. Im Beispiel der Aufföhrung, die den Abbildungen zugrunde lag, waren dies bunte Papierschlangen, die über Stellwänden hingen. Pro Szene genügen dann wenige Requisiten, die spielanregend wirken, zum Beispiel ein leerer Bilderrahmen in der 1. oder ein Sitzkissen in der 2. Kernszene.

Schöler sind gerne bereit, zur zweiten Spielstunde phantasievolle Verkleidungsstücke mitzubringen, wenn in der ersten entsprechende Anregungen gegeben worden sind. Es genügen aber auch Andeutungen, die umso besser wirken, je grotesker und pointierter sie sind. Ein sehr bewährter Requisitenkasten enthält einige Stöcke, dunkle Sonnenbrillen, Mützen, Schals oder Bänder (in zwei Farben für alle) und eventuell Mäntel. Es können „symbolische Verkleidungen“ ebenso wirkungsvoll sein wie komplizierte Kostüme: eine Sonnenbrille für den Mohren („schwarz“), ein Stock für Petruschka („hölzern“), ein weiches Band für Ballerina („Tanz“), eine geschmückte Zauberflöte für den Zauberer.

AB 6 Rollenkarten Petruschka

Der *Zauberer oder Gaukler* besitzt ein Puppentheater und eine Flöte. Wenn er auf seiner Flöte spielt, kann er seine drei Puppen Petruschka, Mohr und Ballerina für einige Zeit zum Leben erwecken und zum Erstaunen aller Zuschauer tanzen lassen.

Petruschka fühlt sich hässlich, unbeholfen, hölzern - auch dann, wenn er lebendig ist. Er leidet darunter, dass er kein richtiger Mensch sein kann. Ein Erfolg bei der Ballerina könnte ihn trösten. Den Mohren mit seinen schönen Kleidern jedoch ignoriert er.

Der *Mohr* leidet weniger darunter, dass er mal Mensch mal Puppe ist. Er leidet vielmehr unter der Verachtung, die ihm wegen seiner Hautfarbe entgegengebracht wird. Daher kleidet er sich so bunt er irgend kann und erweckt dadurch auch die Aufmerksamkeit der *Ballerina*.

Die *Ballerina* tanzt sehr elegant, egal ob sie Puppe oder Mensch ist. Petruschka flößt ihr Angst ein, weil er sich so merkwürdig bewegt. Den Mohren bewundert sie wegen seiner auffallend schönen Kleider. Als Menschen sind ihr aber beide egal