

Ausführliche Projektbeschreibung:

Folkhard Leuschner

Projektziele:

Einführung in die Grundlagen des darstellenden Spiels (Auftreten, Körpersprache etc.) und Erarbeitung einer multimedial unterstützten Bühnen-Präsentation, die durch selbst gemachte Animationen am Computer ergänzt wird (und die wiederum per Beamer groß projiziert werden). Die Präsentation wurde am Spieltheatertag (s. u.) der Öffentlichkeit vorgeführt.

Projektverlauf:

Vorversuche mit dem Programm Pivot Stickfigure Animator von Dezember 2005 bis Februar 2006; erste Einführung in theaterpädagogische Methoden (mit Folkhard Leuschner). In vier Kompaktseminaren erarbeiteten anschließend im Frühsommer die Theaterpädagogik-Studenten Klemens Hofmann und Andreas Rück mit der Gruppe den Auftritt und sammelten dabei für ihr Studium schulpraktische Erfahrungen.

Auf diese Weise entstand eine einmalige künstlerische Präsentation auf der Bühne, die am 6. Juli 2006 auf dem Spieltheatertag in Ludwigsburg vorgeführt wurde. (Am Spieltheatertag präsentieren alle Schulpraxisgruppen des Erweiterungsstudiengangs Spiel- und Theaterpädagogik öffentlich ihre Ergebnisse.) Diesjähriges Motto übrigens: "Zu Gast bei Freunden – Geschichten kommen ins Rollen."

Organisatorisches:

Die Theater-Workshops wurden als Kompaktveranstaltungen durchgeführt, da so ein kontinuierliches Arbeiten in der Gruppe sinnvoll möglich ist. Ein häufiger Phasenwechsel ist dabei notwendig, daher wurden im Nebenraum gleichzeitig mehrere Notebooks aufgebaut, um mit der Software arbeiten zu können.

Detailliert dargestellt sind die Fragen zum Organisatorischen, zum Arbeitsablauf, zum besonderen Kooperationsansatz etc. im beigelegten Projektbericht der beiden Studenten Hofmann und Rück.

Erfahrungen mit der Projektgruppe:

Es war befriedigend, nach einer aufwändigen Organisation das Zusammenspiel von Schülern, Studenten, Jugendhaus und Mediaculture zu erleben, das in einem sehenswerten Produkt mündete. Auch wuchs die Gruppe, die anfangs sehr inhomogen

war, langsam zusammen. Auch die Scheu zwischen Mädchen und Jungen wich einer konzentrierten Zusammenarbeit.

Weitere Tipps und Anregungen:

Hilfreich war der Einsatz einer Videokamera bei den Proben, an die direkt ein Beamer angeschlossen war. So konnte der Schüler unmittelbare Rückmeldung über seine Wirkung beim Spielen erhalten.

Weitere Informationen finden Sie im Projektbericht von Hofmann und Rück.