

## Improvisation mit Requisit

### 1. Warm-Up: Stöcke

Das Warm-up mit Stöcken (ca. 60 cm, Rattan, keine „Besenstiele“) macht mit einem vielseitig verwendbaren Requisit vertraut, ebenso dient es der Raumerfahrung sowie der Atmung.

- Mit dem Stock wird der ganze Körper massiert.
- Der Stock wird mit der rechten Hand in der Mitte gehalten und gedreht. Dabei bewegt sich nur das Handgelenk. Verschiedene Positionen im Raum finden, Stock über dem Kopf, vor und hinter dem Körper drehen. Wechsel in linke Hand. (Achtung: Sehr behutsam sein, erhebliche Verletzungsgefahr!)
- Mit dem Stock eine liegende Acht beschreiben. Die Acht vergrößern und verkleinern. Wechsel mit anderer Hand, Bewegung mit dem ganzen Körper ausführen.
- Ausfallschritt. Die rechte Hand hält den Stock am unteren Ende (10 cm sollten frei bleiben und der kleine Finger entspannt), schwingt ihn nach vorn und hinten. Dabei folgen die Augen dem Stock. Fließender Wechsel in linke Hand. Beim Schwingen nach vorne ausatmen, nach hinten einatmen.
- Die rechte Hand führt den Stock über die rechte Schulter auf den Rücken, von unten bringt ihn die linke Hand nach vorn, über die linke Schulter auf den Rücken etc.
- Der Stock wird mit leicht gebeugtem Arm auf zwei Fingerkuppen geführt, auf Impuls wird er nach oben geworfen und in der Mitte aufgefangen. Nach einigen Versuchen im Stand wird beim Werfen des Stockes und dem Ausatmen bzw. Einatmen ein Schritt nach vorne gemacht. Korrespondenz mit Zwerchfell. Beim Werfen bzw. Fangen wird jeweils eine Silbe des eigenen Namens gerufen.
- Außen- und Innenkreis werden gebildet. Die gegenüberstehenden Partner halten Blickkontakt und werfen sich gleichzeitig die Stöcke zu. Darauf achten, dass die Stöcke senkrecht stehen und nicht trudeln. Der Innenkreis wechselt um eine Position nach links, dann Wiederholung.
- Alle halten ihren Stock in der linken Hand und laufen im Rhythmus der Musik hintereinander im Kreis. Auf Klatschimpuls wechseln alle den Stock in die rechte Hand. Auf erneutes Klatschen werfen alle gleichzeitig ihren Stock nach hinten. Dabei bleibt der Blick nach vorne auf den zu fangenden Stock gerichtet.  
Lockerer schneller Lauf, gut ausatmen.

(Übungen nach Pia André, Neuer Kampf und Stockkampfkunst/*Escrima* [www.pia-andre.com/Hans Martin Ritter: Sprechen auf der Bühne, Berlin 1999.](http://www.pia-andre.com/Hans_Martin_Ritter_Sprechen_auf_der_Buehne_Berlin_1999))

## 2. Einfinden mit einem Requisit

- Requisiten werden in der Mitte des Raumes ausgebreitet.
- Die Spieler erproben verschiedene Gegenstände im Gebrauch.
- Nach einer Phase des Experimentierens (Musik) wählt jeder (s)ein Requisit aus und begibt sich an einen Platz im Raum.
- Im Liegen oder Sitzen denkt der Spieler mit geschlossenen Augen an den Gegenstand, der nahe bei ihm liegt, erinnert sich an Form, Gewicht, Geruch etc., berührt ihn aber noch nicht.
- Erst jetzt wird der Gegenstand mit noch immer geschlossenen Augen erkundet: Er wird betastet, bewegt, Details werden genau untersucht: Welche Temperatur? Wie ist die Oberfläche beschaffen? etc.
- Im Raum werden mögliche Funktionsweisen und Bedeutungen untersucht.
- Jeder Spieler kommt mit seinem Gegenstand nach vorne und erklärt auf Anweisung der Spielleiterin mit herausgestreckter Zunge, mit zurückgeklappter Zunge oder mit einer Emotion dessen Funktion.

## 3. Raumgestaltung mit Requisiten

- Alle Gegenstände werden um zwei Stühle, die in der Mitte des Raumes Rücken an Rücken stehen, platziert. Die Spieler setzen sich in den Zuschauerbereich und lassen das Bühnenbild auf sich wirken. Einer wird aufgefordert, zwei Gegenstände auszuwählen. Die dazugehörigen Spieler setzen sich auf die Stühle und improvisieren eine Liebeszene, in der das Requisit zum begehrten Objekt wird. Es gelten folgende Regeln:
  - a) Der erste Spieler improvisiert eine Sequenz, geht ins Freeze, der Partner übernimmt.
  - b) Das Objekt darf nicht mit seinem realen Namen bezeichnet werden. Alle möglichen Bewegungen auf dem Stuhl sind erlaubt.Variation: Das Requisit wird zum Hass-Objekt, von Liebe zu Hass und umgekehrt.
- Der Bühnenraum wird mit verschiedenen Requisiten oder einem einzigen szenischen Requisit, das mehrfach vorhanden ist, gestaltet. So können Schuhe, Autoreifen, Taschentücher, Stöcke etc. als Bühnenaufbau und im Sinne Grotowskis als Gegenstände, die für die Handlung gebraucht werden und verschiedene Verwendungsmöglichkeiten übernehmen, fungieren.

#### 4. Figurenfindung

Spielerinnen und Spieler treten mit dem Requisit in Beziehung, sie probieren Bewegungen aus, die der Gegenstand erlaubt, fordert, nahelegt. Im anschließenden Freeze mit geschlossenen Augen werden Figuren assoziiert.

#### 5. Solo mit einem Requisit

**Aufgabe:** Erarbeite eine kleine wiederholbare Bewegungssequenz zur Beziehung Requisit-Figur. Benutze dabei das Material, das du in der vorherigen Experimentierphase gefunden hast. Folgende Elemente sollten enthalten sein:

1. der Gegenstand in seiner alltäglichen Funktion für die Figur;
2. der Gegenstand in einer nicht alltäglichen Funktion;
3. der Gegenstand in seiner emotionalen Bedeutung für die Figur;
4. der zuvor gefundene Ort und drei Positionen in diesem Ort, die durch Gehen - Stehen - Drehen in verschiedenen Tempi nacheinander aufgesucht werden.

Erarbeitungszeit: 10-15 Minuten

#### 6. Beispiel: Das Taschentuch als variables Bühnenrequisit

Einem Tuch kann auf der Bühne nicht nur die Funktion eines Taschentuches zugeordnet werden, sondern es kann im Extremfall zum Gegenspieler oder Gesprächspartner werden. Ein Spieler sollte herausfinden, wann er hinter das Requisit tritt, wann er es dominiert und wann es gleichwertig ist.

So stellt die Arbeit dem Requisit einen Teil der Figurenentwicklung dar.

#### **Aufgabe:**

- Finde mindestens fünf Möglichkeiten, das Taschentuch gezielt für deine Figur einzusetzen:
  1. Serviette, die über dem Unterarm gelegt wird
  2. Bodentuch, auf das man sich knien kann
  3. Tuch zum Schnäuzen
  4. Knebel für den Mund, um das Lachen zu dämpfen
  5. Brillenputztuch
  6. Page schlägt mit dem Tuch Fliegen tot
  7. Tuch, in das herzerschütternd geschluchzt wird
  8. Modeattribut in verschiedenen Jahrhunderten
  9. Tuch, um die Stirn zu kühlen
  10. Liebespfand, das verschenkt oder geraubt wird
  11. Tuch als frühkindlicher Bettzipfel
  12. Verpackung für Gegenstände etc.



- Zeige mithilfe des Taschentuches die seelische Verfassung deiner Figur: Auf jede Requisitenbedeutung wird eine Gefühlsstimmung übertragen. Schneller Wechsel der verschiedenen Bedeutungen und Stimmungen. Veränderungen von Mimik/Gestik/Gang beobachten.
  1. Unruhe, seelische Anspannung durch nervöses Fächern oder Wirbeln des Tuchs.
  2. Aggressivität durch Schläge mit dem Tuch auf Gegenstände oder Personen.
  3. Innere Heiterkeit, indem das Tuch in die Luft geworfen und wieder aufgefangen wird.
  4. Traurigkeit, indem das Tuch zum Schnäuzen, Tränentrocknen benutzt wird etc.

## 7. Requisit als Impuls für eine Szene

- Das Requisit kann zum Kern eines Spielgeschehens oder Handlungsablaufes werden. Ein Gegenstand wird auf die Bühne gelegt. Die Spieler betreten nacheinander die Bühne, führen eine kurze Aktion mit dem Gegenstand aus, setzen sich wieder in den Zuschauerraum.
- Jeder nimmt sich sein aus der vorigen Arbeit vertrautes Requisit und wiederholt seine Bewegungssequenz für sich zu Musik.
- Nun werden die im Spiel befindlichen Requisiten und die anderen Spieler wahrgenommen und in das eigene Spiel integriert. Begegnungen finden statt.
- Requisiten und deren Figuren finden sich, Bewegungssequenzen werden gegenseitig übernommen. (Duo, Quartett etc.)

**Aufgabe:** Findet mit eurem Partner einen kurzen Dialog oder wählt wenige Sätze aus der Liebeszene aus. Erarbeitet eine Szene, in der ihr Elemente aus den vorangegangenen Improvisationen und eure Bewegungssequenzen benutzt.

Entscheidet euch, ob ihr eure Szene mit oder ohne Musik präsentieren wollt. Erarbeitungszeit: 15 Minuten

### Literatur:

Dorothea Hilliger: Theaterpädagogische Inszenierung. Milow 2006.  
Katharina Peters-Holger: Das Taschentuch. Lechte Emsdetten 1961.

Gaby Roscher-Thoméé