

## Über Bildspiel und Schreibimpuls zum Projekt

### Bildspiel

Zwei Spieler wählen gemeinsam eine Bildvorlage aus, die sie anspricht. In Partnerarbeit wird das Bild genau untersucht. Dabei sollten folgende Fragen gemeinsam beantwortet werden:

- Wer? Alter, Name, Figur im Drama
- Wann? Jahrhundert, Jahr, Jahreszeit, Uhrzeit
- Wo? Land, Landschaft, Ort, Haus, Zimmer
- Was? Was tun die Figuren gerade?
- Wie? Wie fühlen sie sich dabei?
- Woher? Woher kommen sie?
- Wohin? Wohin könnten sie danach – alleine oder zusammen – gehen?

Sind diese Fragen im Gespräch miteinander geklärt, entwickelt jeder für sich eine Biografie, die auch die Haltung der von ihm gewählten Figur bewusstmacht. Beide Partnerinnen nehmen die auf dem Bild fixierte Körperhaltung, Gestik und Mimik ein und erstarren in dieser. Mit geschlossenen Augen beginnt die erste Figur mit ihrem *inneren Monolog* in der I. Person Singular:

- warum ich, die Rollenfigur, mich hier an diesem Ort befinde,
- wie ich zu meiner Tätigkeit stehe,
- wie ich heiße,
- wie alt ich bin,
- wie ich mich im Augenblick, der auf dem Bild dargestellt ist, fühle,
- wie ich zu meinem Bildpartner innerlich stehe.

Die zweite Figur spürt, wann der *innere Monolog* vorbei ist und beginnt mit ihrem. Dabei darf sie Tatsachen aus dem ersten Monolog verarbeiten. Zum Schluss öffnen beide ihre Augen und beginnen einen *Dialog* aus wenigen Sätzen (Worten). Erst wenn die Thematik es erfordert, werden die Haltungen verändert.

### Schreibimpuls

Alle Teilnehmer schreiben zu einem von ihnen gewählten Bild eine kurze Szene. Dabei dürfen sich der Status der Person, der Ort und die Zeit ändern. Die Texte werden vorgelesen, zueinander passende ausgewählt und inszeniert. Im nächsten Schritt werden Zufallsbegegnungen an verschiedenen Orten zwischen den geschaffenen Figuren herbeigeführt, Subtexte und Rollenbiografien als innere Monologe gesprochen. Zehn Wörter wer-



den von jedem Teilnehmer notiert, auf die die Figur nicht verzichten kann. Des Weiteren können Spielimpulse gegeben werden, die einen schöpferischen Prozess initiieren. Dabei soll der Handlungsrahmen Raum lassen, allerdings klare Regeln und Ziele einhalten. So kann ein Projekt über das Bildspiel gestaltet werden, die Spieler werden zu Autoren.

Gaby Roscher-Thomé