

Impuls durch Requisiten

Improvisation (Interaktion von 2 Spielern und 2 Requisiten)

- 1) Alle Requisiten sind in der Mitte des Raumes ausgelegt. Die Spieler gehen darum herum im Raum, jeder für sich, aber in gemeinsamem Tempo. Dazwischen Stopps, um die Requisiten wahrzunehmen. Langsam den Raum verkleinern, um sich den Requisiten anzunähern, sie genauer anzuschauen. Schließlich die Requisiten anfassen, kurz ausprobieren und ein Requisit – nicht das selbst mitgebrachte – aussuchen (am besten nicht mehr als 2-3 Spieler gleichzeitig).
- 2) Individuelle Recherche zu den alltäglich-üblichen und zu unüblich-verfremdeten Funktionen des Requisites. Die drei Körperebenen dabei einsetzen und nutzen. Musik: René Aubry „Signes“
- 3) Dem Requisit drei nicht-reale Bedeutungen zuordnen (verfremden, umfunktionieren), jeder Bedeutung eine andere Emotion zuordnen (Wirkung auf Körperhaltung, Gang und Gestik) und das Spiel mit den drei Bedeutungen und den Emotionen reproduzierbar machen (abruptes Switchen und fließende Übergänge).
Musik: s.o. René Aubry, danach Serge Houppin/ Henri Torgue „La gare des étreintes“ (Album „Voyageur immobile“).
- 4) Mit einem Partner folgende Improvisationsstruktur festlegen (nicht proben!), anschließende Präsentation:
 - Ausgangsposition (Nähe/Distanz/Blickkontakt/Position Requisit)
 - Eventuell Reihenfolge der Requisitebedeutungen festlegen
 - Wie erfolgt das Switchen? (abrupt oder fließend)

Die Stimme kann eingesetzt werden und/oder Vokal-Text (Aah! Ooh! Iiih! Eeeii! So! Na! Da! ...). Auf Interaktion achten, Requisiten im Spiel halten, immer wieder innehalten (Stopps), neue Impulse aufnehmen.

Reflexion

- Präsenztraining: Das Requisit bindet die Konzentration des Spielers, er kann sich daran festhalten (im wörtlichen und übertragenen Sinn)
- Wahrnehmungs-/Sensibilisierungstraining in Bezug auf den Spielpartner
- Fremdheit/Verfremdung als Arbeitsprinzip auf der Bühne
- Übertragungsmöglichkeiten
- Grundlagenübung mit Requisit: Das „Aufladen“ des Objekts mit emotionaler Fantasie

Werner Jauch